



# **PENGUKURAN *USABILITY* APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* MENGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* PADA SMAN 1 BANGKINANG KOTA**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## **TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

**NUR YULIA YETI**

**11750324839**



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU**

**2021**



**LEMBAR PERSETUJUAN****PENGUKURAN *USABILITY* APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM*  
MENGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* PADA SMAN 1  
BANGKINANG KOTA****TUGAS AKHIR**

Oleh:

**NUR YULIA YETI**  
**11750324839**Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 05 Juli 2021**Ketua Program Studi****Idria Maita, S.Kom., M.Sc.**  
**NIP. 197905132007102005****Pembimbing****Idria Maita, S.Kom., M.Sc.**  
**NIP. 197905132007102005**

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sultan Syarif Kasim Riau



**LEMBAR PENGESAHAN****PENGUKURAN *USABILITY* APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM*  
MENGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* PADA SMAN 1  
BANGKINANG KOTA****TUGAS AKHIR**

Oleh:

**NUR YULIA YETI****11750324839**

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
di Pekanbaru, pada tanggal 17 Juni 2021

Pekanbaru, 17 Juni 2021

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

**Idria Maita, S.Kom., M.Sc.****NIP. 197905132007102005****Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag.****NIP. 196606041992031004****DEWAN PENGUJI:****Ketua : Nurmaini Dalimunthe, S. Kom, M.Kes.****Sekretaris : Idria Maita, S.Kom., M.Sc.****Anggota 1 : Inggih Permana, S.T., M.Kom.****Anggota 2 : Zarnelly, S.Kom., M.Sc.**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

1. Dilarang menyalin, mengutip, atau menyalin karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 17 Juni 2021  
Yang membuat pernyataan,

**NUR YULIA YETI**  
**NIM. 11750324839**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERSEMBAHAN



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Alhamdulillah Rabbil Alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kesehatan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tak lupa pula kita ucapkan buat junjungan alam yakni nabi besar kita Muhammad SAW dengan mengucapkan Allahumma Sholli 'Ala Sayyidina Muhammad Wa 'Ala Ali Muhammad.

Dengan kerendahan hati yang tulus bersama keridhaan-Mu ya Allah, izinkan kupersembahkan kado kecil ini sebagai pengobat lelah, penghapus peluh, pengukir senyum diwajah dua orang cahaya hidupku..

Aba dan Ibu tersayang...  
Penyejuk hati dikala gundah,  
Pengokoh jiwa ketika lemah,  
Penguat raga disaat lelah,  
dan yang selalu mengirimkan doa disetiap sujudnya untukku..  
Aba, Ibu, terimakasih....

Salam cinta dan rindu selalu untuk Keluargaku, dimanapun berada. Untuk saudara-saudaraku dan teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi dan dukungan hingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga kita selalu didalam naungan Allah, menjalankan kehidupan sesuai dengan yang telah ditetapkan. Aamiin..



## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Allhamdulillah hirobbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan karunia dan semangat yang maksimal serta motivasi dari berbagai pihak, sehingga Tugas Akhir ini terselesaikan. Shalawat dan salam kita hadiahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW dengan mengucapkan Al-lahumma Shalli 'Ala Sayyidina Muhammad Wa 'Ala Ali Sayyidina Muhammad.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk memenuhi persyaratan akademis dalam rangka meraih gelar kesarjanaan di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU). Selama menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, banyak bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini ucapan terimakasih dan do'a disampaikan:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag., Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Nurmaini Dalimunthe, S.Kom., M.Sc, Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan perhatian sedari semester awal perkuliahan.
5. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., dosen pembimbing tugas akhir yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan masukan dan motivasi, semangat, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam pengembangan diri dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Pegawai dan Staff Program Studi Sistem Informasi yang telah meluangkan waktu dan tenaga membantu dalam pengurusan administrasi tugas akhir.
7. Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan banyak ilmu, motivasi yang tak terhingga hingga saat ini.





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Kepada Guru yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Bangkinang Kota.
9. Kepada kedua orang tua tercinta yang telah memberikan segalanya, selalu memberikan perhatian berupa kasih sayang dan semangat, sehingga menjadi motivasi tersendiri bagi penulis. Terima kasih atas semua pengorbanan dan kerja keras yang telah kalian lakukan dengan penuh keikhlasan tanpa pamrih demi kesuksesan. Semoga Allah selalu menjaga dan melindungi Ibu dan Aba dimanapun kalian berada. Aamiin Ya Rabbalamin.
10. Kepada orang yang selalu memberikan semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir terkhususnya Keluarga, Ansid (Rahima Dina, Ernida Yuni, Miftahul Arifah, S.Ked, Muhammad Afif), Ciwi-ciwi (Yosie Juniarti S.Kom, Agusti Annisa, Humairoh, Yussy Wardani, Lovi Anisa Hultari), Syahrizan Iskandar, Asri Novrianti S.E, bg Kurniawan D.A S.Kom, serta sahabat seperjuangan SIF B 2017 terimakasih atas kenangan terindah yang telah kita lalui bersama.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu pada kesempatan ini yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan selama ini akan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan pahala dari Allah SWT.
12. *Last but no least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank for never quitting for just being me at all times.*  
Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran yang membangun dapat dikirim melalui e-mail nuryuliyeti2000@gmail.com. Semoga dengan kritikan ini, bermanfaat bagi yang membutuhkannya.  
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 05 Juli 2021

Penulis,

**NUR YULIA YETI**  
**NIM. 11750324839**





# PENGUKURAN *USABILITY* APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* MENGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* PADA SMAN 1 BANGKINANG KOTA

**NUR YULIA YETI**

**NIM: 11750324839**

Tanggal Sidang: 17 Juni 2021

Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

## ABSTRAK

Covid-19 terjadi di Indonesia menyebabkan pemerintah menetapkan strategi *Work Form Home* (WFH) dengan *online* atau *E-learning*. Salah satunya SMAN 1 Bangkinang Kota memfasilitasi guru untuk memberi materi, tugas, absen, serta memberikan nilai kepada siswa dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom*. Pada masa penggunaan aplikasinya *Google Classroom* terdapat beberapa kendala seperti beberapa siswa-siswi kesulitan saat mengirimkan tugas, tiba-tiba keluar dari grup kelas, kesulitan masuk dalam tugas-tugas yang telah diberikan, dan fitur dari pengiriman tugas yaitu "Serahkan" pernah tidak berfungsi. Maka dari itu untuk mengetahui bahwa aplikasi tersebut dapat dikatakan *usable* maka dilakukan *usability testing* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan instrumen pengukuran *usability* untuk melihat suatu produk perangkat lunak, yang dilakukan menggunakan 10 pertanyaan Brooke (1996) sehingga didapatkan pengukuran *acceptability ranges* yaitu 64,1 (*Marginal High*) atau penerimaan aplikasi *Google Classroom* telah masuk ke dalam kategori tinggi) serta penilaian pengukuran *grade scale* aplikasi *Google Classroom* tergolong bagian D dengan rating OK dan nilai pengukuran *percentile rank* termasuk huruf D artinya kurang sesuai dengan penilaian pengguna dari menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

**Kata Kunci:** Covid-19, *E-learning*, *Google Classroom*, *System Usability Scale*, *Usability*





# USABILITY MEASUREMENT OF GOOGLE CLASSROOM APPLICATION USING USABILITY SCALE SYSTEM AT SMAN 1 BANGKINANG KOTA

**NUR YULIA YETI**  
**NIM: 11750324839**

*Date of Final Exam: June 17<sup>th</sup> 2021*  
*Graduation Period:*

*Department of Information System*  
*Faculty of Science and Technology*  
*State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau*  
*Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru*

## ABSTRACT

*The Covid-19 outbreak in Indonesia caused the government to set a WFH (Work Form Home) strategy with online or E-learning. one of which is SMAN 1 Bangkinang facilitating teachers to provide materials, assignments, absences, and provide grades to students by using the Google Classroom application. During the use of the Google Classroom application, there were several obstacles such as some students having difficulty sending assignments, suddenly leaving the class group, having difficulty entering the assignments that had been given, and the feature of sending assignments, namely "Submit" never didn't work. Therefore, to find out that the application can be said to be usable, usability testing is carried out using the System Usability Scale (SUS) method which is a usability measurement instrument to see a software product, which is carried out using 10 questions ? (?) so that we get the measurement of acceptability ranges, namely 64,1 (Marginal High) or the acceptance of the Google Classroom application has entered the high category) and the assessment of the grade scale measurement of the Google Classroom application is classified as part D with an OK rating and the percentile rank measurement value including the letter D means that it is not in accordance with user ratings of using the Google Classroom application.*

**Keywords:** Covid-19, E-learning, Google classroom, System Usability Scale, Usability





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b>	<b>xvi</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Perumusan Masalah . . . . .	4
1.3 Batasan Masalah . . . . .	4
1.4 Tujuan . . . . .	4
1.5 Manfaat . . . . .	4
1.6 Sistematika Penulisan . . . . .	4
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>6</b>
2.1 SMAN 1 BANGKINANG KOTA . . . . .	6
2.1.1 Profil . . . . .	6
2.1.2 Sejarah Singkat . . . . .	7
2.1.3 Visi dan Misi . . . . .	8
2.2 <i>Google Classroom</i> . . . . .	9
2.3 <i>Electronic Learning</i> . . . . .	10





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2.4	<i>Usability</i> . . . . .	11
2.4.1	<i>Usability Testing</i> . . . . .	13
2.4.2	Tujuan <i>Usability Testing</i> . . . . .	14
2.4.3	Elemen Dasar <i>Usability Testing</i> . . . . .	14
2.5	Pengukuran <i>Usability</i> . . . . .	14
2.6	<i>Human Computer Interaction</i> . . . . .	15
2.7	<i>System Usability Scale (SUS)</i> . . . . .	15
2.8	<i>Google From</i> . . . . .	19
2.9	Teknik <i>Sampling</i> . . . . .	20
2.10	Uji Validitas dan Reliabilitas . . . . .	21
2.10.1	Uji Validitas . . . . .	21
2.10.2	Uji Reliabilitas . . . . .	21
2.11	SPSS . . . . .	22
2.12	Rekomendasi . . . . .	22
2.13	Penelitian Terdahulu . . . . .	23
<b>3</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>25</b>
3.1	Tahap Perencanaan . . . . .	26
3.1.1	Menentukan Topik dan Objek Penelitian . . . . .	26
3.1.2	Mengidentifikasi Masalah . . . . .	26
3.1.3	Menentukan Data yang Dibutuhkan . . . . .	26
3.1.4	Menentukan Responden . . . . .	27
3.2	Tahap Pengumpulan Data . . . . .	28
3.2.1	Studi Pustaka . . . . .	28
3.2.2	Melakukan Wawancara . . . . .	28
3.2.3	Observasi . . . . .	28
3.2.4	Menyebarkan Kuesioner . . . . .	29
3.3	Tahap Pengolahan Data . . . . .	30
3.3.1	Mendeskripsikan Responden . . . . .	30
3.3.2	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas . . . . .	30
3.3.3	Pengolahan Data Kuesioner . . . . .	31
3.4	Tahap Analisis dan Hasil . . . . .	31
3.4.1	Evaluasi dan Hasil Nilai Skor SUS . . . . .	31
3.4.2	Menghitung Rata-rata Tanggapan Responden . . . . .	32
3.4.3	Membuat Saran atau Rekomendasi dan Analisa . . . . .	32
3.5	Tahap Dokumentasi Hasil Penelitian . . . . .	32





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>4</b>	<b>ANALISIS DAN HASIL</b>	<b>33</b>
4.1	Analisa Sistem Berjalan Saat Ini . . . . .	33
4.2	Identifikasi Masalah . . . . .	34
4.3	Pengumpulan Data . . . . .	34
4.3.1	Populasi dan Sampel . . . . .	35
4.3.2	Deskripsi Responden . . . . .	36
4.4	Analisis Data Kuesioner . . . . .	39
4.4.1	Data Kuesioener . . . . .	39
4.4.2	Uji Validitas . . . . .	40
4.4.3	Uji Reliabilitas . . . . .	41
4.5	Perhitungan SUS . . . . .	42
4.5.1	Pengolahan Nilai SUS . . . . .	43
4.5.2	Pencarian Total Nilai SUS . . . . .	43
4.5.3	Pencarian Nilai Akhir SUS . . . . .	44
4.5.4	Evaluasi Skor SUS . . . . .	45
4.5.5	Penjelasan Hasil Skor SUS . . . . .	46
4.6	Menghitung Rata-rata Tanggapan Responden . . . . .	47
4.6.1	Hasil Tanggapan Responden . . . . .	49
4.6.2	Analisis Permasalahan . . . . .	51
4.7	Saran dan Rekomendasi . . . . .	52
<b>5</b>	<b>PENUTUP</b>	<b>54</b>
5.1	Kesimpulan . . . . .	54
5.2	Saran . . . . .	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN A IZIN PENELITIAN</b>		<b>A - 1</b>
<b>LAMPIRAN B HASIL WAWANCARA</b>		<b>B - 1</b>
<b>LAMPIRAN C KUESIONER PENELITIAN</b>		<b>C - 1</b>
<b>LAMPIRAN D R TABEL</b>		<b>D - 1</b>
<b>LAMPIRAN E UJI VALIDITAS dan UJI RELIABILITAS</b>		<b>B - 1</b>
<b>LAMPIRAN F DATA KUESIONER</b>		<b>F - 1</b>
<b>LAMPIRAN G OBSERVASI</b>		<b>G - 1</b>

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Halaman <i>Login Google Classroom</i> . . . . .	10
2.2	Tampilan Halaman Beranda <i>Login Google Classroom</i> . . . . .	10
2.3	Penentuan Hasil Penilaian Skor SUS (Brooke, 2013) . . . . .	18
2.4	Macam-macam Teknik <i>Sampling</i> . . . . .	20
3.1	<i>Flowchart</i> Metodologi Tugas Akhir . . . . .	25
3.2	Halaman <i>Login Google Classroom</i> . . . . .	28
3.3	Tampilan Halaman Beranda <i>Login Google Classroom</i> . . . . .	29
4.1	Halaman <i>Analisa Sistem Berjalan</i> . . . . .	33
4.2	Kuesioner Penelitian . . . . .	35
4.3	Diagram <i>Pie</i> Jenis Kelamin . . . . .	37
4.4	Diagram <i>Pie</i> Kelas . . . . .	38
4.5	Diagram <i>Pie</i> Jurusan . . . . .	39
4.6	Penentuan Hasil Penilaian Skor SUS Berdasarkan <i>Acceptability Ranges, Grade Scale, dan Adjective Rating</i> (Brooke, 2013) . . . . .	45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR TABEL

2.1	Jumlah Siswa yang Ada di SMAN 1 Bangkinang pada Tahun 2020/2021 . . . . .	6
2.2	Penilaian Skor SUS . . . . .	19
2.3	Rekomendasi . . . . .	22
2.4	Penelitian Terdahulu Setiawan dan Wicaksono (2020) . . . . .	23
2.5	Penelitian Terdahulu Setiawan dan Rafianto (2020) . . . . .	23
2.6	Penelitian Terdahulu Asnawi (2018) . . . . .	23
2.7	Penelitian Terdahulu Ependi, Panjaitan, dan Hutrianto (2017) . . . .	24
2.8	Penelitian Terdahulu Soejono, Setyanto, dan Sofyan (2018) . . . .	24
3.1	Kuesioner Penelitian . . . . .	29
3.2	Deskripsian Responden . . . . .	30
4.1	Tabel Berdasarkan Jenis Kelamin . . . . .	36
4.2	Tabel Berdasarkan Kelas . . . . .	37
4.3	Tabel Berdasarkan Jurusan . . . . .	38
4.4	Data Kuesioner . . . . .	39
4.5	Hasil Uji Validitas . . . . .	40
4.6	Hasil Uji Reliabilitas . . . . .	42
4.7	Nilai Hasil Kuesioner SUS . . . . .	42
4.8	Pengolahan Nilai Sesuai Cara SUS . . . . .	43
4.9	Total Nilai SUS Responden . . . . .	44
4.10	Nilai Akhir SUS Telah Dikali 2,5 . . . . .	44
4.11	Penilaian skor SUS . . . . .	45
4.12	Data Kuesioner . . . . .	47
4.13	Kategori Skala . . . . .	47
4.14	Rata-rata Jawaban Responden . . . . .	48
4.15	Permasalahan dari Rata-rata Tanggapan Responden . . . . .	51
4.16	Penyebab Pengidentifikasian Masalah . . . . .	52
4.17	Rekomendasi . . . . .	53

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR SINGKATAN

A	: Amat Baik
Binsus	: Binaan Khusus
COVID-19	: <i>Coronavirus Disease 19</i>
C	: Cukup
DEC	: <i>Digital Equipment Corporation</i>
E-learning	: <i>Electronic Learning</i>
HCI	: <i>Human Computer Interaction</i>
PSSUQ	: <i>Post Study System Usability Questionnaire</i>
RSBI	: Rintisan Sekolah Bertaraf International
S	: Setuju
SEQ	: <i>Single Ease Question</i>
SMAN	: Sekolah Menengah Atas Negeri
SPSS	: <i>Statistical Package for Social Science</i>
SS	: Sangat Setuju
SSN	: Sekolah Standar Nasional
STS	: Sangat Tidak Setuju
SUS	: <i>System Usability Scale</i>
TS	: Tidak Setuju
UCD	: <i>User Center Design</i>
USE	: <i>Usefulness, Satisfaction, and Ease of use</i>
WFH	: <i>Work Form Home</i>



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di masa digital sekarang ini, sebagian besar kebutuhan manusia dipenuhi oleh sistem *online*. Banyak sekali aplikasi yang terbuat untuk memudahkan pekerjaan serta kebutuhan manusia tercantum dunia pembelajaran. Penelitian ini dilatar belakangi oleh bencana *Coronavirus disease* 2019 (Covid-19) melanda seluruh dunia. Covid-19 adalah penyakit yang menular dan menyebar secara langsung atau tidak langsung. Covid-19 terjadi di Indonesia pada bulan Maret, 2020 yang dapat menyerang paru-paru, hidung, dan tenggorakan. Hal tersebut memicu pemerintah untuk menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 dengan menghalangi komunikasi yang menerapkan dalam perihal jarak fisik (Mustakim, 2020). Oleh karena itu, pemerintah menetapkan strategi *Work Form Home* (WFH) akhirnya semua proses pendidikan di dalam kelas digantikan dengan motode pendidikan secara *online* atau pendidikan jarak jauh (Rusdiana, Sulhan, Arifin, dan Kamaludin, 2020). Tidak hanya itu, trend dari teknologi pendidikan ke teknologi pembelaran berbasis *online*, *mobile* dan multimedia (Asnawi, 2018).

Menurut Baihaqy, Rosidi, dan Syahdan (2016) menyatakan model pembelajaran yang digunakan pada saat ini dalam Pendidikan yaitu *electronic learning*. Pada masa seperti ini, hampir semua perguruan tinggi atau sekolah sudah menggunakan *e-learning* (Dewi, Dantes, dan Indrawan, 2018). *E-learning* merupakan salah satu aplikasi teknologi informasi berbasis elektronik yang menggunakan jalur internet dirancang untuk tujuan pendidikan (Farida dan Sismoro, 2020), yang dianggap sebagai alat mempersingkat waktu, menjadikan lebih mandiri, dan memotivasi untuk mengikuti zaman yang canggih ini (Albashtawi dan Al Bataineh, 2020) seperti *zoom* serta *Google Meet* yang mempertemukan guru dan siswa untuk berkomunikasi secara *virtual* dengan layanan pesan instan serta aktivitas persentasi (Jannah Saniatu Nisail, 2020). Tidak hanya itu *Google Classroom* sangat sesuai dengan jenis yang terkenal untuk digunakan media online (Bhat, Raju, Bikramjit, dan D'Souza, 2018) sesuai dengan data yang telah mencapai lebih dari 100 juta unduhan pada *play store*. Pembelajaran dengan *Google Classroom* merupakan bagian dari strategi yang menggunakan teknologi untuk memfasilitasi guru untuk memberi materi, tugas, serta memberikan nilai kepada siswa yang diperoleh dari mata pelajaran tersebut (Alim, Linda, Gunawan, dan Saad, 2019).



Maka dari itu, Organisasi berusaha untuk memenuhi kebutuhan informasi yang di lingkungan bisnis mereka, mereka mengadopsi teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka (Maita, Indrajit, dan Irmayani, 2018). Salah satu sekolah menengah atas yang telah memanfaatkan *e-learning* yang dianjurkan oleh Kepala Sekolah untuk guru dan siswa yang akan mengembangkan pembelajaran kreatif (Jannah Saniatu Nisail, 2020) yaitu Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Bangkinang Kota yang dimulai pada tanggal 16 Maret 2020 yang menggunakan aplikasi *Google Classroom*. SMAN 1 Bangkinang yang beralamat Jalan Jendral. Sudirman Nomor. 65 Langgini, Kecamatan Bangkinang Kota, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau yang diawali pada tahun 1963 yang mempunyai 1.191 siswa-siswi yang terdiri dari 3 angkatan, 33 kelas serta 3 jurusan tahun ajaran 2020/2021 yang baru menggunakan aplikasi *Google Classroom* semenjak masa Covid-19.

Berdasarkan hasil wawancara (Lampiran A) dalam masa penggunaan aplikasi *Google Classroom* terdapat beberapa kendala dimana siswa-siswi SMAN 1 Bangkinang Kota tentunya memiliki kesulitan tersendiri dikarenakan baru pertama kali menggunakan aplikasi *Google Classroom* ketika dalam pembelajaran, kendalanya seperti beberapa siswa-siswi kesulitan saat mengirimkan tugas dikarenakan fitur dari pengiriman tugas yaitu "**Serahkan**" pernah tidak terfungsikan serta terjadinya tiba-tiba keluar dari grup kelas. Kemudian beberapa siswa-siswi mengaku kesulitan masuk dalam tugas-tugas yang telah diberikan padahal sebelumnya beberapa siswa-siswi tersebut telah bergabung pada kelasnya *Google Classroom* tersebut, bahkan tak jarang siswa-siswi tersebut mengeluh karena selalu menggunakan *Google Classroom* dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara tersebut salah satu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi *Google Classroom* memiliki *user friendly* hingga dapat melakukan pengukuran yang dilihat dari *end user* (Ependi dkk., 2017). Karena melakukan pengukuran serta dapat mengetahui secara umum bagaimana penilaian pengguna pada aplikasi *Google Classroom* yang digunakannya (Ependi dkk., 2017). Oleh sebab itu penting melakukan penelitian lebih lanjut supaya mengetahui apakah penggunaan *Google Classroom* sudah tepat dan *usable* oleh siswa-siswi SMAN 1 tersebut. Aplikasi atau sistem dapat dikatakan *usable* ketika pengguna benar-benar dapat menggunakannya untuk melakukan apa yang diinginkan dengan cara yang diharapkan tanpa gangguan dan hal-hal menjadikan keraguan atau pertanyaan (Rubin dan Chisnell, 2008).

Untuk mendapatkan informasi bahwa aplikasi tersebut dapat dikatakan *usable* yaitu dengan melakukan *usability testing* (Setiawan dan Rafianto, 2020). Pengukuran terhadap *usability* dibutuhkan untuk peningkatan terhadap pengalaman *user* (Setiawan dan Wicaksono, 2020). Terdapat berbagai metode yang ditawarkan





untuk pengukuran kualitas aplikasi pada aspek *usability*, diantaranya metode *System Usability Scale* (SUS) yang sebagai metode inferensinya. SUS merupakan instrumen pengukuran *usability* untuk melihat suatu produk perangkat lunak, yang dilakukan menggunakan 10 pertanyaan Brooke (2013) yang menekankan bahwa *usability* menunjuk pada tingkat sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh *user* tertentu untuk mencapai tujuan spesifik dengan efektif (*effectiveness*), efisien (*efficiency*), dan memuaskan (*satisfaction*), bisa dipelajari (*learnable*), bisa diakses (*accessible*) dalam sebuah konteks penggunaan (Rubin dan Chisnell, 2008). Menurut Brooke (2013) SUS mempunyai kelebihan yaitu: 1) SUS dapat digunakan dengan mudah karena hasilnya berupa skor 0-100; 2) SUS terbukti valid dan reliable walau dengan sampel yang kecil; 3) SUS relatif cepat dan mudah diselesaikan karena hanya 10 pertanyaan (Brooke, 1996).

Penelitian tentang pengukuran *usability* menggunakan metode SUS pernah dilakukan sebelumnya, seperti (Setiawan dan Rafianto, 2020). Tingkat penerimaan siswa berbagai pilihan metode teknologi pendidikan juga dapat diukur menggunakan metode SUS. SUS juga dapat digunakan untuk penganalisaan pengukuran *usability e-learning* dalam perangkat lunak (Derisma, 2020). Dan penelitian berikutnya adalah (Ependi dkk., 2017), wisatawan yang datang serta masyarakat sekitar kota Palembang yang mengikuti *Asian Games XVII* yang menjadi bagian anggota sampel, alat pendukung penyedia informasi pelaksanaan *Asian Games* yaitu menggunakan sistem SUS yang nilainya layak digunakan. Selanjutnya yang melakukan tugas akhir sebelumnya tentang *Google Classroom* yang digunakan pada beberapa bulan terakhir ini seperti Maya dan Agung dari penelitian (Setiawan dan Wicaksono, 2020), evaluasi terhadap aplikasi *goolge classroom* sebagai platform yang banyak digunakan dengan menggunakan SUS yang nilainya aplikasi dapat diterima dan digunakan. Kemudian Putri dan Zulfah dari penelitian yang berjudul “*Google Classroom* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar” pada masa saat ini *COVID-19* pada siswa-siswi kelas XI Ips 4 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota”. Untuk mengetahui tingkat pengukurannya maka akan dilakukan pengukuran tingkat *usability* pada *Google Classroom* untuk mengamati tingkat kepuasan *user* pada aplikasi *e-learning Google Classroom* tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan, maka tugas akhir ini akan dilakukan pengukuran *usability* pada aplikasi *Google Classroom* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkatan kepuasan pengguna dari suatu produk perangkat lunak.



## 1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan *usability* aplikasi *Google Classroom* pada siswa-siswi SMAN1 Bangkinang Kota”.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini:

1. Pada penelitian ini jumlah responden ditentukan berdasarkan hasil rumus *slovin* dan *simple random sampling* (acak sederhana).
2. Pada penelitian ini data yang digunakan kualitatif dan kuantitatif.
3. Pada penelitian ini hanya menganalisis layanan materi, dan pengiriman tugas.
4. Penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan *Google Classroom* oleh Siswa.
5. Tugas akhir ini tidak menilai indikator yang lain selain ketetapan dari SUS.

## 1.4 Tujuan

Tujuan tugas akhir ini yaitu:

1. Untuk memberikan informasi kepada SMAN1 Bangkinang Kota apakah *Google Classroom* sudah *usable* atau sudah layak digunakan bagi para siswa-siswi dalam proses belajar.
2. Memberikan rekomendasi solusi untuk SMAN 1 berdasarkan permasalahan aplikasi *Google Classroom* dari *usability testing*.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Dapat mengaplikasikan ilmu *usability* secara langsung kepada aplikasi.
2. Menambah ilmu pengetahuan tentang *system usability scale*
3. Dapat mengetahui tingkat pemahaman dan kenyamanan siswa-siswi menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
4. Untuk mengetahui *Google Classroom* layak atau tidak untuk *e-learning* kedepannya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini:

### BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 pada penelitian ini berisi tentang: (1) latar belakang; (2) perumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; (6) sistematika penulisan.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab 2 pada penelitian ini berisi tentang: (1) SMAN 1 BANGKINANG KOTA; (2) *Google Classroom*; (3) *Electronic Learning*; (4) *Usability*; (5) Pengukuran *Usability*; (6) *Human Computer Interaction* (7) *System Usability Scale* (SUS); (8) *Google Form*; (9) Teknik *Sampling*; (10) Uji Validitas dan Reliabilitas; (11) SPSS; (12) *Rekomendasi*; (13) Penelitian Terdahulu.

## BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Bab 3 pada penelitian ini berisi tentang: (1) Perencanaan; (2) Pengumpulan Data; (3) Pengolahan Data; (4) Analisis dan Hasil; (5) Dokumentasi Hasil Penelitian.

## BAB 4. ANALISIS DAN HASIL

Bab 4 pada penelitian ini berisi tentang: (1) Analisa Sistem Berjalan Saat Ini; (2) Identifikasi Masalah; (3) Pengumpulan Data; (4) Analisis Data Kuesioner; (5) Perhitungan SUS; (6) Menghitung Rata-rata Tanggapan Responden; (7) Saran dan Rekomendasi.

## BAB 5. PENUTUP

Bab 5 pada penelitian ini berisi tentang: (1) kesimpulan; (2) saran.

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 SMAN 1 BANGKINANG KOTA

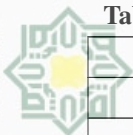
##### 2.1.1 Profil

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Bangkinang Kota yaitu salah satu SMA negeri akreditasi Amat baik (A) tertanggal 26 Oktober 2016 yang beralamat di Jalan Jenderal. Sudirman Nomor. 65 Langgini, Kecamatan. Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Pada SMAN 1 bangkinang kota ini mempunyai 3 jurusan yaitu Jurusan MIPA, Jurusan Bahasa dan budaya, dan Jurusan IPS. Data jumlah siswa-siswi tahun 2020/2021 yaitu 1.191 siswa-siswi. Data jumlah guru pada tahun 2020/2021 yaitu 71 orang dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1.** Jumlah Siswa yang Ada di SMAN 1 Bangkinang pada Tahun 2020/2021

Kelas/Peminatan	Jumlah		
	L	P	Total
X MIPA 1	11	24	35
X MIPA 2	11	24	35
X MIPA 3	12	23	35
X MIPA 4	12	24	36
X MIPA 5	12	24	36
X MIPA 6	12	24	36
<i>Jumlah</i>	<b>70</b>	<b>143</b>	<b>213</b>
X IPS 1	13	22	35
X IPS 2	18	18	36
X IPS 3	16	20	36
X IPS 4	17	19	36
<i>Jumlah</i>	<b>64</b>	<b>79</b>	<b>144</b>
X Bahasa & Budaya	13	15	28
<i>Jumlah</i>	<b>13</b>	<b>15</b>	<b>28</b>
<b><i>Jumlah Total Siswa Kelas X</i></b>	<b>147</b>	<b>237</b>	<b>384</b>
XI MIPA 1	11	23	34
XI MIPA 2	11	23	34
XI MIPA 3	11	23	34
XI MIPA 4	11	23	34
XI MIPA 5	11	23	34
XI MIPA 6	11	23	34
<i>Jumlah</i>	<b>66</b>	<b>138</b>	<b>204</b>
XI IPS 1	13	21	34
XI IPS 2	13	22	35
XI IPS 3	13	23	33





1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutipkan sumbernya.  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**Table 2.1 Jumlah Siswa yang Ada di SMAN 1 Bangkinang pada Tahun 2020/2021 Lanjutan**

Kelas/Peminatan	Jumlah		
XI IPS 4	10	23	35
<i>Jumlah</i>	<b>48</b>	<b>89</b>	<b>137</b>
XI Bahasa & Budaya	12	20	32
<i>Jumlah</i>	<b>12</b>	<b>20</b>	<b>32</b>
<b><i>Jumlah Total Siswa Kelas XI</i></b>	<b>126</b>	<b>247</b>	<b>373</b>
XII MIPA 1	13	20	33
XII MIPA 2	12	22	34
XII MIPA 3	14	20	34
XII MIPA 4	12	22	34
XII MIPA 5	12	22	34
XII MIPA 6	7	26	33
<i>Jumlah</i>	<b>70</b>	<b>133</b>	<b>203</b>
XII IPS 1	11	23	34
XII IPS 2	13	20	33
XII IPS 3	11	22	33
XII IPS 4	11	22	33
<i>Jumlah</i>	<b>46</b>	<b>87</b>	<b>133</b>
XII Bahasa & Budaya	9	22	31
<i>Jumlah</i>	<b>9</b>	<b>22</b>	<b>31</b>
<b><i>Jumlah Total Kelas XII</i></b>	<b>124</b>	<b>241</b>	<b>367</b>
JUMLAH TOTAL MIPA	206	470	676
JUMLAH TOTAL IPS	158	263	421
JUMLAH TOTAL BAHASA & BUDAYA	34	57	91
<b>JUMLAH SISWA KESELURUHAN</b>	<b>398</b>	<b>795</b>	<b>1.191</b>

### 2.1.2 Sejarah Singkat

SMA Negeri 1 Bangkinang Kota pada mulanya dengan nama SMA Swasta Bangkinang yang berdiri sejak 01 Januari 1963. Pada 2 tahun lebih siswa-siswi SMA Swasta Bangkinang belajar di SMP Negeri 1 Bangkinang. Kemudian tahun 1963 membangun 3 ruangan untuk belajar yang berada di Jalan Mayor Ali Rasyid, didaerah Sungai Petai pada dahulunya, sekarang sudah berdiri Panti Asuhan Putra Muhammadiyah Bangkinang.

SMA Swasta Bangkinang beralih menjadi Sekolah Negeri sejak 1 September 1965 dengan nomor SK: 96/SK/B/III/65 tertanggal 17 Juli 1865, sekalian dengan beralih nama SMA Negeri 307 Bangkinang. Setelah itu diganti lagi dengan nama SMA Negeri Bangkinang, kemudian SMA Negeri 1 Bangkinang, serta kembali dengan nama SMA Negeri 1 Bangkinang. Di Kabupaten Kampar SMA Negeri 1 Bangkinang menjadi pilihan Sekolah Binaan Khusus (Binsus) tahun 1998.



Adanya program dari pemerintahan yaitu Rintisan Sekolah Bertaraf International (RSBI) pada Tahun Ajaran 2008/2009, dan Provinsi Riau memilih SMA Negeri 1 Bangkinang sebagai salah satu RSBI. Pada tahun 2013 keputusan Mahkamah Konstitusi RI mencabut RSBI dari SMA Negeri 1 Bangkinang yang kembali menjadi Sekolah Standar Nasional (SSN).

Dengan seiringnya waktu, SMA Negeri 1 Bangkinang kembali menjadi nama SMA Negeri 1 Bangkinang Kota hingga sampai sekarang ini dengan pada 14 Februari 2014 melalui Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan serta Kebudayaan Kabupaten Kampar (Nomor: 420/P serta K-BP/2256). SMA Negeri 1 Bangkinang Kota selama lebih kurang 57 tahun telah dipimpin tujuh orang kepala sekolah definitif. Daftar nama kepala sekolah menjabat pada masanya di SMA Negeri 1 Bangkinang Kota:

1. Bukhari, BA: Tahun 1963 – 1974
2. Adi Warno Paul, BA: Tahun 1975 – 1985
3. Drs. Adnan, DS: Tahun 1985 – 1987
4. Drs. H. Amirullah Harun: Tahun 1987 – 2005
5. Drs. H. Arham, M.Pd: Tahun 2005 – 2014
6. Drs. Asnimar, M.Pd: Tahun 2014 – 2018
7. M. HendraYunal, S.Pd.I, M.Si: Tahun 2018 – Sekarang

### 2.1.3 Visi dan Misi

#### Visi

“MEWUJUDKAN SEKOLAH YANG UNGGUL, BERPRESTASI, BERDAYA SAING TINGGI, BERWAWASAN GLOBAL DAN LINGKUNGAN HIDUP BERDASARKAN IMAN DAN TAQWA SERTA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI.”

#### Misi

1. Meningkatkan dan mengembangkan kurikulum 2013.
2. Meningkatkan serta mengembangkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan.
3. Meningkatkan standar proses pembelajaran yang bermutu, efektif dan efisien.
4. Meningkatkan dan mengembangkan fasilitas pendidikan yang lengkap dan modern berbasis IT.
5. Meningkatkan standar kelulusan yang mengutamakan Iptek dan Imtaq.
6. Mengembangkan mutu kelembagaan dan manajemen.
7. Mengembangkan standar pembiayaan yang efisien dan efektif.





8. Mengembangkan standar penilaian yang otentik dan berkelanjutan.
9. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, asri dan nyaman.
10. Membangun sister school dengan sekolah yang telah bertaraf internasional di dalam maupun luar negeri.
11. Meningkatkan Imtaq serta akhlak mulia.

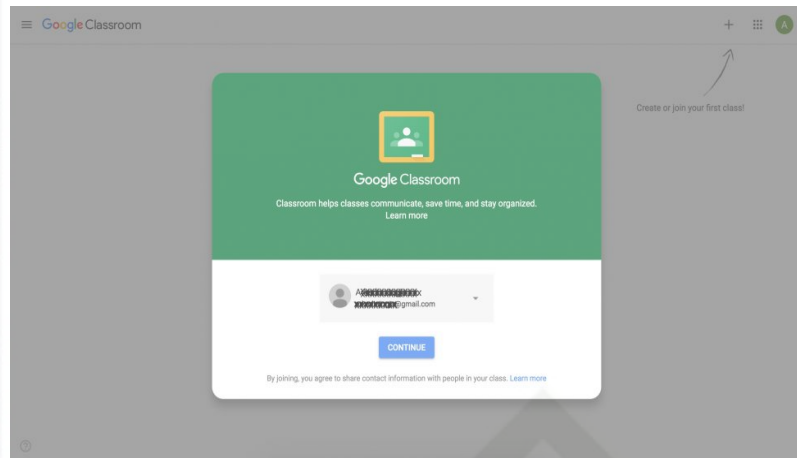
## 2.2 Google Classroom

*Google classroom* ataupun *Google kelas* menjadi salah satu platform yang unggul dapat meningkatkan aturan yang dikerjakan guru terhadap sekumpulan atribut yang bagus menjadikan perlengkapan sempurna yang digunakan oleh siswa (Iftakhar, 2016). *Google Classroom* dapat menyingkat waktu pekerjaan guru, menjaga kelas tetap belajar, serta meningkatkan diskusi antara guru dengan siswa, hal ini diakibatkan karena guru tetap dapat memberikan pekerjaan rumah serta siswa dapat mengumpulkan pekerjaan rumah, serta dapat bertanya jawab mengenai pelajaran dimanapun berada (Pradana dan Harimurti, 2017).

*Google Classroom* pada Mei 2014 sebagai perlengkapan baru di *Google Apps for Education* ini menginstruksi tanpa kertas untuk merampingkan tugas, tingkatan kerja sama yang menjadikan pengajaran lebih produktif dan bermakna (Ventayen, Estira, De Guzman, Cabaluna, dan Espinosa, 2018). *Google Classroom* ini memfasilitasi dalam memberikan pelajaran dengan efisien, serta guru dapat memberikan pekerjaan rumah dengan mudah sehingga guru dan siswa dapat bertukar pikiran dengan lancar (Shaharane, Jamil, dan Rodzi, 2016). *Google Classroom* dapat dengan mudah digunakan di URL Classroom.Google.com, pendidik dapat mengendalikan kelas serta memberikan tugas ataupun memberikan pelajaran untuk siswa. *Google Classroom* ini tidak berbayar untuk sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga tinggi yang kemanan terbaik dikelasnya juga disertai tanpa biaya bagi pemegang paket (Ventayen dkk., 2018). *Google Classroom* juga terhubung ke perlengkapan *Google* yang ada untuk membantu pengajar memberikan pelajaran dan dapat melihat perkembangan peserta didik, serta memiliki perangkat lunak seluler untuk mengakses dengan mudah serta dapat digunakan dimana dan kapan saja.

Ada dua cara untuk mengakses aplikasi *Google Classroom website* dan aplikasi. Dalam mengakses *Google Classroom* dapat dibuka melalui *browser*, dengan contoh: *Google Chrome* dan lainnya. Sedangkan untuk aplikasi *Google Classroom* bisa didownload pada *Playstore* tanpa bayar untuk *Android* dan *App Store*. Guru dapat menggunakan waktu kelas secara efektif menggunakan *Google Classroom* (Azhar dan Iqbal, 2018).

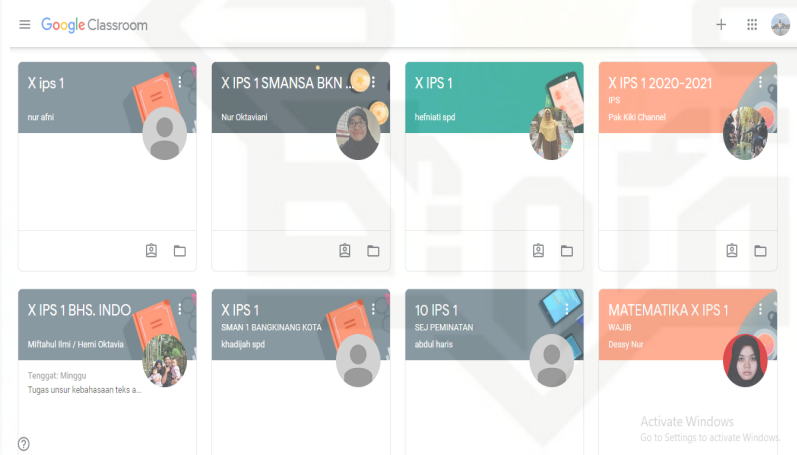
Halaman Login *Google Classroom* terdapat pada Gambar 2.1.



**Gambar 2.1.** Halaman *Login Google Classroom*

Keterangan Gambar 2.1 tampilan halaman login *Google Classroom* yaitu awal masuk ke *Google Classroom*. Pengguna *Google Classroom* masuk dengan mengisi kedalam kolom *email* dan *password* yang telah disediakan.

Tampilan Halaman beranda *Google Classroom* dapat dilihat Gambar 2.2.



**Gambar 2.2.** Tampilan Halaman Beranda *Login Google Classroom*

Keterangan Gambar 2.2 tampilan halaman beranda adalah halaman utama dari *Google Classroom* ketika kita sudah masuk kelas yang telah dibuat oleh pengajar serta kelas yang diinginkan dapat dipilih.

## 2.3 *Electronic Learning*

*Electronic Learning* atau singkatan dari *E-learning* adalah cara kerja pendidikan berbasis daring ataupun dalam jaringan untuk menjadikan siswa lebih





mandiri, tingkatkan pendidikan yang berpusat untuk siswa (Kaceti dan Semradova, 2020). *E-learning* yaitu pendidikan yang menggunakan aplikasi membutuhkan internet (Jannah Saniatu Nisail, 2020). Dampak dari menggunakan *e-learning* sangat mempengaruhi kinerja guru atau instruktur serta peserta didik. Dengan adanya *e-learning* siswa-siswi dapat belajar dimana pun dan kapan pun.

Manfaat dari *e-learning* menurut Sari dan Priatna (2020):

1. *E-learning* dapat diakses dimanapun berada.
2. *E-learning* memberikan pembelajar untuk kapan mengerjakan tugas dan bagian mana yang ingin dipelajari.
3. *E-learning* dapat menghemat biaya pembelajaran.
4. *E-learning* dapat mengulangi pelajaran jika pembelajar tidak mengerti.
5. *E-learning* dapat diakses oleh pembelajar sewaktu-waktu.

Menurut Zhao, Sintonen, dan Kyanäslahti (2015) bahwa keuntungan dari *e-learning*:

1. *E-learning* tidak memperlumahkan waktu serta tempat.
2. *E-learning* meningkatkan wawasan serta kemampuan untuk mendapatkan informasi lebih mudah.
3. *E-learning* tetap dapat melakukan pendidikan tidak memandang tempat serta memudahkan dalam bertukar pikiran.
4. *E-learning* dapat mengurangi dana pada tenaga pekerja dan siswa-siswi dalam pendidikan.

Kerugian dari *e-learning* dalam pembelajaran menurut Zhao dkk. (2015):

1. Dengan metode *e-learning* menjadi kurang efektif dibandingkan metode pembelajaran tatap muka (tradisional).
2. *E-learning* dapat berdampak negatif pada keterampilan dan sosialisasi sehingga membatasi peran instruktur sebagai seorang pendidikan.
3. *E-learning* dapat menjadikan target kecurangan, pembajakan, plagiarisme, keterampilan seleksi yang tidak membolehkan dan penggunaan dari copy dan paste yang tidak tepat.
4. *E-learning* juga mempunyai dampak negatif, seperti: peserta didik tidak memiliki keahlian untuk menyampaikan pengetahuan yang diperoleh kepada orang lain.

## 2.4 Usability

*Usability* dengan asal kata *usable* yang artinya kegunaan yaitu banyak produk yang memiliki kualitas tetapi masih ada yang kurang. Mempunyai argumentasi, sejarah, adat, lembaga, moneter serta untuk ini mempunyai argumen-



tasi lain. Tetapi, alangkahnya demikian ada metode yang dipercaya yang bertujuan melakukan penilaian desain terhadap kerja sama pada *usability*. Serta untuk menilai suatu produk ketika dikatakan *usable* yaitu dalam menggunakan produk tidak mempunyai rasa frustrasi, dan benar-benar *usable* dikatakan dalam suatu produk ketika dalam menggunakannya oleh pengguna dapat melakukan apa yang diinginkan sesuai harapannya, dengan tidak ada keraguan, kendala, dan tebakan (Rubin dan Chisnell, 2008).

Produk yang ingin bertujuan untuk menjadi produk *usable*, maka produk perlu bermanfaat atau berguna (*useful*), efisien (*efficient*), efektif (*effective*), memuaskan (*satisfying*), bisa dipelajari (*learnable*), bisa diakses (*accessible*) (Rubin dan Chisnell, 2008).

#### 1. *Usefulness* (Kegunaan)

Berhubungan pada pengguna yang menggunakan produk untuk menggapai keinginannya, serta penilaian pengguna terhadap produk yang digunakan. Menggunakan aplikasi dengan mudah, mudah dipahami, serta bisa memuaskan pengguna, tetapi tidak tercapainya keinginan pengguna secara tertentu. Yang cukup menjangkal, *usable* yaitu elemen yang ketika dalam percobaan di laboratorium menjadi yang paling terabaikan.

#### 2. *Efficient* (Efisiensi)

Kecepatan untuk mencapai tujuan oleh pengguna secara tepat serta lengkap dengan biasanya yaitu ukuran waktu. Contohnya: dapat menentukan tolak ukur *usability testing* yang menyatakan "Dalam 10 menit aplikasi yang digunakan oleh pengguna dapat mengetahui dengan 95 persen".

#### 3. *Effective* (Efektivitas)

Mengarah pada pengguna dalam menggunakan aplikasi dengan kemudahan yang diharapkan untuk menggapai tujuannya diukur secara kuantitatif dengan adanya kesalahan. *Usability testing* yang akan diukur efektivitasnya, seperti itu juga untuk pengukuran efisiensi, harus dikaitkan dengan beberapa persentase dari total pengguna. Berdasarkan contohnya maka untuk efektivitas akan dinyatakan sebagai "jika pengguna menggunakan aplikasi untuk pertama kali dapat digunakan dengan benar aplikasi tersebut dengan rata-rata 95 persen"

#### 4. *Learnability* (Dapat dipelajari)

Berhubungan dengan seberapa mudah pengguna dalam menggunakan aplikasi yang diukur dari penggunaan fitur dan fungsi-fungsi yang telah disediakan.





Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 5. *Statifaction* (Kepuasan)

Jika aplikasi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan merasa puas oleh pengguna maka nilai pada aplikasi tersebut bagus. Pada dasarnya, pengguna akan menilai serta menilai sesuai dengan aplikasi yang sudah dicoba, serta akan mengetahui alasan jika tidak merasa puas karena penilaian pengguna ini.

## 6. *Accesible* (Dapat diakses)

Pengguna mempunyai akses pada aplikasi yang dibutuhkan untuk menggapai tujuannya.

### 2.4.1 *Usability Testing*

*Usability* atau kegunaan adalah suatu mendasar yang berhubungan dengan aplikasi kualitas yang menjadikan dasar pandangan dan kemajuan pada aplikasi yang dibuat. Untuk menilai *usability testing* aplikasi, bahwa yang merancang aplikasi mempunyai tanggapan yang berbeda dengan yang menggunakan aplikasi tersebut. Karena demikian, menguji kegunaan atau *usability testing* merupakan metode yang paling tepat untuk menguji terhadap yang menggunakan aplikasi. Bertujuan untuk menandai permasalahan uji kebergunaan contohnya, membutuhkan data dari teknik kualitatif dan kuantitatif, pengukuran kesukaran, pengukuran kemampuan serta memastikan pada yang menggunakan aplikasi tersebut berdasarkan kepuasannya. Cara menguji *usability* untuk suatu aplikasi tanpa dana yang mahal merupakan evaluasi dari para terdahulu (*expert*) dan daftar kelengkapan. Dengan dua cara tersebut tidak mengikutsertakan pengguna akhir (Pratomo dan Mantala, 2016).

Pengujian *usability* melakukan beberapa bagian yaitu (Aelani dkk., 2012):

1. Memilih kuesioner  
Pada kuesioner mempunyai pendapat, pemikiran, dan pendekatan yang tidak sama serta berbeda.
2. Pemilihan partisipan  
Pemilihan partisipan yang mewakili, dengan mengategorikan berdasarkan kelompok, contoh kelas, jenis kelamin, serta sebagainya.
3. Penentuan jumlah sampel dalam mengumpulkan data agar dijadikan sebagai objek.
4. Pengolahan dan minterpretasi data yang berdasarkan ciri-ciri dalam penilaian.



## 2.4.2 Tujuan *Usability Testing*

Adapun tujuan dari *usability testing* menurut Rubin dan Chisnell (2008):

1. Memberitahu desain

*Usability testing* mempunyai tujuan kegunaan yaitu memberitahu desain untuk aplikasi mempunyai cara pengumpulan data yang didapatkan untuk melihat kekurangan kegunaan. Dengan tujuan untuk menjamin aplikasi yang bermanfaat, digunakan oleh pengguna, sukar dipelajari, membantu pengguna menjadi efektif dan efisien pada apa yang diinginkan.

2. Menghilangkan error pada aplikasi dan kesulitan dalam menggunakan.
3. Meningkatkan kepuasan.

## 2.4.3 Elemen Dasar *Usability Testing*

Elemen dasar dari *usability testing* menurut Rubin dan Chisnell (2008):

1. Rancangan instrumen pada tugas akhir dari hipotesis, dengan menggunakan sampel dari pengguna akhir yang dipilih secara acak.
2. Perwakilan dari lingkungan yang menggunakan aplikasi
3. Melakukan wawancara kepada pengguna akhir.
4. Melakukan kualitatif dan kuantitatif
5. Adanya rekomendasi.

## 2.5 Pengukuran *Usability*

Pengukuran *usability* sama artinya dalam menggunakan suatu aplikasi dapat dilakukan pengukuran pada efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna (Santoso, 2018).

Menurut Santoso (2018) pengukuran *usability* hasil dapat digunakan untuk beberapa hal:

1. Memberikan gambaran pada pengaturan berdasarkan fakta yang benar.
2. Dapat digunakan untuk melakukan perbandingan pengukuran dari dua produk.
3. Jika ada permasalahan maka dapat diklasifikasikan.
4. Mengetahui prediksi dari produk yang digunakan.
5. Mengetahui data, lebih obyektif jika dengan pengukuran *usability*.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan jika menggunakan pengukuran *usability* (Santoso, 2018):

1. Berdasarkan kerangka pemikiran dilakukan pemilihan paket kuesioner yang mempunyai perkiraan akar tertentu.
2. Dalam menentukan anggota yang telah ditentukan dibagi perkelompok dengan contoh jurusan, kelas, serta sebagainya.



3. Penentuan ukuran partisipan yang representatif untuk menentukan ukuran sampel yang digunakan.

4. Karakteristik data penelitian yang dilakukan dengan mengolah data.

Pengukuran *usability* dapat dilakukan dengan menggunakan item pertanyaan pada kuesioner, dan kuesioner dalam pengukuran *usability* mempunyai jenis (Santoso, 2018):

1. *System Usability Scale* (SUS) yang berbentuk paket.
2. *Usefulness, Satisfaction, and Ease of use* (USE).
3. *Single Ease Question* (SEQ) yang hanya mempunyai 1 pertanyaan.
4. SUPR-Q dan WAMMI yang dapat digunakan untuk pengukuran website.
5. Kuesioner memiliki 19 item pertanyaan pada kuesioner pengukuran yang berbentuk paket yaitu *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ).

## 2.6 Human Computer Interaction

Interaksi komputer manusia atau *Human Computer Interaction* (HCI) bentuk terikat yang teratur tetap pada antarmuka, pengukuran dan implementasi dari HCI yang diikuti manusia serta sesuatu terletak pada sekitarnya (Harsemadi, Suradarma, dan Adnyana, 2017). Mengenai pengertian HCI yang lain dalam membuat aplikasi, perancang aplikasi benar-benar mengamati faktor dari HCI dikarenakan aplikasi yang dibuat dari manusia yang mempunyai arah untuk manusia (Saifulloh dan Asnawi, 2015).

Dalam prinsip HCI yaitu *usability*. HCI berpusat dalam ciptaan aplikasi untuk yang menggunakan aplikasi tersebut atau *user center design* (UCD). UCD merupakan aturan pembentukan untuk meletakkan pengguna aplikasi dijadikan utama dari cara peningkatan aplikasi. Mengenai aturan-aturan untuk perancangan antar muka pengguna (Saifulloh dan Asnawi, 2015):

1. *User familiarity* (supaya sukar digunakan oleh pengguna)
2. *Consistency* (Selaras)
3. *Minimal surprise* (supaya tidak mengakibatkan pengguna keraguan serta tercengang )
4. *Recorverability* (perbaikan)
5. *User guidance* (arahan untuk pengguna)

## 2.7 System Usability Scale (SUS)

*System Usability Scale* (SUS) diciptakan sebagai skala yang *quick and dirty* yang mencapai kebutuhan kuesioner yang ringkas serta *reliable*. Tujuan untuk memiliki kuesioner dapat digunakan segera setelah pengujian untuk perangkat lunak atau perangkat keras baru. Karena para pengguna ini sering sedikit lelah atau





kesal sebelum memulai kuesioner, sehingga 25 pertanyaan pun dianggap terlalu banyak. *System usability scale* (SUS) yaitu dikembangkan sejak tahun 1986 oleh John Brooke hingga saat ini pada *Digital Equipment Corporation* (DEC) (Brooke, 2013). SUS dikembangkan untuk skala yang *quick and dirty* digunakan memenuhi kegunaan akan kuesioner yang ringkas dan akurat, yang memiliki tujuan untuk mempunyai kuesioner digunakan setelah pengujian pada perangkat lunak atau perangkat keras (Brooke, 1996).

Tujuan SUS (Brooke, 2013):

1. Memperlihatkan *usability* aplikasi yang digunakan oleh *end user* untuk dilakukan pengukuran berdasarkan persangkaannya.
2. Dalam melakukan pengukuran *usability* dapat dilakukan dengan waktu yang singkat.

SUS adalah pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengukuran *usability* pada sistem komputer mengikuti sudut pandang subyektif pengguna. Skala SUS umumnya dapat diperlukan yang dilakukan pengukuran, tetapi sebelum diskusi berlangsung. Orang yang mengisi pertanyaan pada kuesioner harus menuntut untuk menulis tanggapan mereka secara langsung pada pertanyaan yang ada, daripada berpikir mengenai pertanyaan dengan jangka waktu yang lama (Brooke, 1996).

Pernyataan yang dipilih benar-benar meliputi beraneka ragam dari bagian *usability* aplikasi, contohnya keperluan untuk dukungan, pelatihan, dan kompleksitas, karena itu mempunyai tingkat validitas tinggi dalam pengukuran *usability* suatu aplikasi (Brooke, 1996).

SUS mempunyai 10 item pertanyaan pada kuesioner (Brooke, 1996). Daftar pernyataan pada kuesioner SUS:

1. Saya berpikir bahwa saya, ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini
2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini
3. Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan
4. Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini
5. Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik
6. Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini
7. Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat
8. Saya menemukan aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan



9. Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini
10. Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi

Pertanyaan SUS dalam kuesioner memiliki 5 point *skala likert*. Responden diminta untuk memberikan penilaian Sangat Setuju, Setuju, Cukup, Tidak setuju, dan Sangat Tidak Setuju dalam 10 pertanyaan SUS yang serasi dengan penilaian subyektifnya. Jika responden merasa tidak mendapatkan skala respon yang tepat, responden harus mengisi titik tengah skala pengujian (Brooke, 1996). Dalam menggunakan SUS ada beberapa cara untuk menghitung penilaian SUS. Setiap pertanyaan mempunyai skor kontribusi. Tiap-tiap item mempunyai skor berkisar dari nol hingga empat. Dalam menghitung nilai untuk setiap item pertanyaan memiliki tata cara (Brooke, 1996):

1. Dalam pertanyaan nomor 1,3,5,7, dan 9 dari rasio yang memperoleh nilai yang akan dikurangi 1 dikarenakan kuesioner bersifat positif (kelebihan).
2. Dalam pertanyaan nomor 2,4,6,8, dan 10 nilai diperoleh dari rasio yang akan dikurangi 5 dikarenakan kuesioner bersifat negatif (kekurangan).
3. Selanjutnya jumlah nilai yang diperoleh dari aturan 1 dan 2 kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk mengetahui nilai menyeluruh dari item pertanyaan nilai SUS.

Untuk lebih *detailnya* ada tata cara diatas mempunyai penghitungan penilaian SUS untuk satu responden, yang terdapat pada persamaan 2.1.

$$SkorSUS = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10)) \quad (2.1)$$

Setelah itu untuk perhitungan nilai akhir SUS yang berperan hanya satu responden. Dalam perhitungan berikutnya, nilai skor SUS dari setiap responden untuk mencari rata-rata caranya dengan menjumlahkan semua skor kemudian dibagi dengan banyaknya responden. Rumus menghitung skor dari SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (2.2)$$

Catatan: *overline x* = Hasil akhir rata-rata

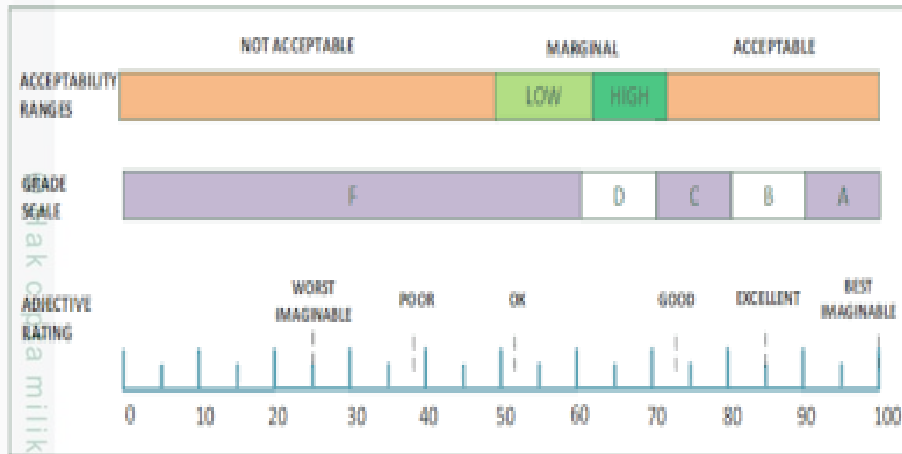
*sum x* = Jumlah dari skor SUS

*n* = Banyaknya responden

Setelah mengetahui nilai rata-rata dari seluruh responden yang merupakan kesimpulan dari penggunaan metode SUS. Untuk mengetahui *grade* dari hasil penilaian skor SUS dengan dua cara terdapat pada Gambar 2.3.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumbernya.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 2.3.** Penentuan Hasil Penilaian Skor SUS (Brooke, 2013)

Keterangan Gambar 2.3 yang diatas ada empat kategori: *Not Acceptable* yaitu dengan periode 0-50 yang berarti tidak bisa digunakan suatu produk tersebut. *Marginal Low* dengan periode nilai 51-62 mempunyai arti suatu produk telah dapat digunakan, *Marginal High* dengan rentang nilai 63-70 yang mempunyai arti tingkatan penerimaan suatu produk telah masuk ke dalam kategori tinggi, serta *Acceptable* dengan rentang nilai 70-100 yang berarti suatu produk bisa digunakan dengan sangat dianjurkan atau baik, serta dari *adjective rating* yang mencakup *worst imaginable, poor, ok, good, excellent, best imaginable*.

Selain dari penilaian tersebut maka dalam menentukan hasil dari penilaian skor SUS yang dilihat juga dari *percentile rank* merupakan yang menentukan hasil dari penilaian yang mempunyai perbedaan dengan *acceptability, grade scale, dan adjective rating*. Yang membedakan antara kedua tersebut yaitu pada ciri-ciri penilaian. Dalam *percentile rank* penilaian yang dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari yang menggunakan aplikasi, sedangkan pada *acceptability, grade scale, adjective rating* yang dibedakan menjadi tiga ciri-ciri. Penilaian SUS yang dilihat dari *percentile rank* dibagi menjadi lima nilai huruf dari A,B,C,D dan F dengan mempunyai preferensi nilai huruf dari evaluasi yang sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, serta sangat tidak setuju. Untuk lebih rinci dari penjelasan diatas, dapat dilihat pada Tabel 2.2 (Brooke, 2013).



**Tabel 2.2.** Penilaian Skor SUS

Skor SUS	Nilai Huruf	Keterangan
Di atas 80,3	A	Sangat Baik
Di antara 68 dan 80,3	B	Baik
68	C	Sedang
Di antara 51 dan 67	D	Kurang
Di bawah 51	F	Sangat Kurang

## 2.8. Google Form

*Google form* ataupun *Google* formulir merupakan perlengkapan yang bermanfaat untuk membantu merancang kegiatan penelitian, memberikan peninjauan, mengirim tugas serta absen, dan mendapatkan data serta informasi dengan cepat (Mulatsih, 2020). *Google Docs* memiliki layanan yaitu *Google Form*. *Google form* sangat sesuai untuk tenaga pengajar, mahasiswa, petugas perusahaan serta profesional untuk membuat kuis, dan survey *online* (Batubara, 2016). Atribut *Google Form* dapat diberikan kepada orang-orang yang dituju ataupun terkhususnya untuk *owner account Google* dengan bisa memilih, seperti: hanya bisa dibaca atau hanya dapat mengedit *file*.

Terdapat manfaat dari *Google Form* untuk pembelajaran (Batubara, 2016), sebagai berikut:

1. Membagikan kuis, dan ujian secara *online* yang dilakukan dihalaman *Google*.
2. Melalui halaman *Google* mengetahui informasi tanggapan responden yang ingin diminta.
3. Mengetahui beberapa data pendidik, pengajar, dosen, mahasiswa, karyawan perusahaan, dan sebagainya yang dilakukan dihalaman *Google*.
4. Melakukan pendaftaran sekolah secara *online*.
5. Membagikan kuesioner secara *online* kepada orang-orang.

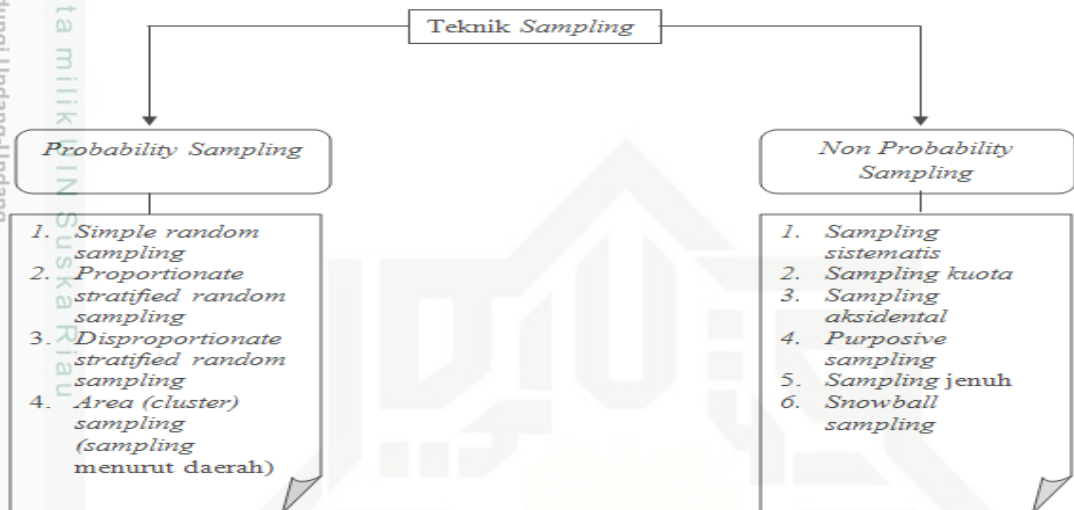
Adapun keunggulan dari penggunaan *Google Form* (Batubara, 2016), yaitu:

1. Memiliki tampilan yang menarik atau atraktif.
2. Mempunyai berbagai jenis tes yang diinginkan.
3. Dimana pun berada responden dapat memberikan pendapatnya.
4. Dapat dibuat dengan lancar formulir atau jenis kuis dan kuesionernya.
5. Hasil dari pendapat responden langsung tersusun dianalisis secara otomatis.
6. Dapat dikerjakan bersama-sama dalam mengisi *Google Form* yang telah disebar.



## 2.9 Teknik Sampling

Teknik *sampling* adalah metode suatu tugas akhir untuk mengetahui anggota responden yang akan dipakai. Teknik *sampling* terbagi dua teknik untuk mengetahui anggota sample yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling* (Munandar dkk., 2017), dua metode teknik itu mempunyai berbagai macam metode teknik lagi, metode itu terdapat pada Gambar 2.4.



**Gambar 2.4.** Macam-macam Teknik Sampling

Metode dalam tugas akhir ini yaitu *Probability Sampling* berarti meliputi (*Simple Random Sampling*) (acak sederhana). *Probability sampling* yaitu metode pengambilan anggota sampel dari seluruh populasi mempunyai peluang yang sama. Sedangkan acak sederhana (*Simple Random Sampling*) merupakan metode yang dilakukan secara acak pada sampel yang tidak melihat berapa banyak populasi (Utama, 2016).

Untuk menentukan secara akurat banyaknya subyek penelitian tugas akhir digunakan, sebelumnya peneliti seharusnya mengetahui subyek dari analisis pada tugas akhir ini. Objek yang akan diteliti berkaitan pada subyek analisis. Besarnya ukuran sampel menggunakan banyak jumlah sampel. Jumlah sampel yang akan digunakan 100% dari populasi itu. Semakin besar total dari sampel yang mendekati populasi maka kesalahan untuk melakukan generalisasi akan sedikit, dan sedikit anggota sampel tugas akhir ini maka banyak kesalahan pada melakukan generalisasi.

Responden pada tugas akhir merupakan siswa-siswi yang aktif pada tahun 2020/2021 SMAN 1 Bangkinang Kota dengan total jumlah siswa-siswi yang aktif 1.191 orang. Dalam menentukan teknik sampel maka akan digunakan rumus *Slovin*



mempunyai batas kesalahan 0,1 atau 10%. Metode *Slovin* yang terdapat pada persamaan 2.2.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (2.3)$$

Catatan: n yaitu anggota sampel, N yaitu banyaknya populasi, e yaitu Taraf batas kesalahan 0,1 atau 10% (0,1), N yaitu Jumlah Populasi dan E yaitu 10% = 0.1. Dari perhitungan teknik *Slovin* maka didapatlah jumlah responden dalam penelitian ini adalah 100 orang sebagai sampel.

## 2.10 Uji Validitas dan Reliabilitas

### 2.10.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan mendapatkan pengukuran pertanyaan penelitian untuk mengetahui kebenaran pada pertanyaan penelitian tersebut. Uji validitas mengukur apa yang akan diukur dengan maksud suatu uji dapat mengetahui kebenaran dari sesuatu yang akan melakukan pengukuran, yang berpengaruh pada validnya suatu objek (Matondang, 2009). Persamaan pada uji validitas yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (2.4)$$

Dengan maksud r yaitu koefisien korelasi, n yaitu jumlah dari responden, X yaitu skor dari butir pertanyaan, dan Y yaitu skor dari total.

### 2.10.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yaitu pengukuran instrumen dikatakan baik. Suatu instrumen dikatakan reliabel adalah yang dilakukan pengujian pada sekumpulan yang sama dan pada waktu yang berbeda dengan menghasilkan nilai yang sama (Matondang, 2009). Uji reliabilitas dalam pertanyaan penelitian menggunakan metode *Alpha Cronbach* dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left[ \frac{1 - \sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right] \quad (2.5)$$

Dengan maksud  $\widehat{r_{11}}$  yaitu reliabilitas instrumen, k yaitu total dari pertanyaan,  $\sum \sigma^2 b$  yaitu total dari varian pertanyaan,  $\widehat{\sigma^2 t}$  yaitu varian total. Jika semakin besar nilai  $\widehat{\sigma}$  cronbach yang didapatkan, maka semakin tinggi reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian.





## 2.11 SPSS

*Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) yaitu suatu perangkat lunak mempunyai keahlian dalam menganalisis suatu data yang dapat digunakan secara sukar serta bisa dipahami dalam penggunaannya. SPSS dapat dikatakan program yang handal dalam melakukan uji serta analisis statistik, yang banyak digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitiannya (Kusuma dan Rakhman, 2017).

## 2.12 Rekomendasi

Rekomendasi merupakan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu perbaikan guna pengembangan selanjutnya pada suatu produk (Sabandar dan Santoso, 2018). Menurut HN, Nugroho, dan Ferdiana (2015) ada contoh tabel rekomendasi solusi yaitu terdapat pada Tabel 2.3.

**Tabel 2.3.** Rekomendasi

Item	Rekomendasi
Untuk mencari waktu dapat diberikan tanggapan berupa baik dan efektif	Pencarian waktu yang melakukan perbaikan yang bertujuan diberikan tanggapan dengan baik dan efektif menggunakan cara <i>query</i> yang didalamnya terdapat tabel berhubungan dengan data yang dibutuhkan berdasarkan ID tag.
Pengguna dapat melakukan langkah sesuai dengan atribut menu mempunyai ciri-ciri yang benar.	Memperbaiki menyusun serta menggunakan atribut melakukan perbaikan yang dibutuhkan oleh <i>user</i> sesuai nomor id <i>user</i> serta dapat mempercepat otoritas pekerjaan leh sistem.
Dalam mengcopy serta mengedit data dapat digunakan oleh pengguna.	Memperbaiki kemampuan sistem untuk mengcopy serta mengedit data dapat ditambahkan menu dan pernyataan yang <i>query</i> nya untuk mengcopy data dari fitur yang sesuai.
Fitur yang tersusun sesuai dengan susunan yang diperintahkan.	Fitur penggunaan dan penyusunan melakukan perbaikan yang sesuai dibutuhkan oleh pengguna berdasarkan user id pekerjaan.
Penyebab kesalahan pesan ditampilkan.	Memperbaiki permasalahan dan kotak pesan yang error yang dilakukan oleh pengguna
Kesalahan penulisan kotak pencarian memiliki usulan secara otomatis pada sistem.	Kemampuan sistem untuk memiliki atribut kotak pencarian akan ditambahkan supaya tidak menimbulkan kesalahan dalam penulisan kotak pencarian akan ditambahkan.
Kesalahan dibuat oleh pengguna maka otomatis sistem memberikan petunjuk.	Memperbaiki sistem yang dapat memberikan peringatan jika kesalahan yang dilakukan oleh pengguna.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## 2.13 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yaitu dasar asas-asas, dan pedoman yang menghasilkan laporan penelitian yang bermacam waktu telah berlalu sangat memberikan dampak positif bagi penelitian terbaru untuk mendapatkan inspirasi. Lima penelitian yang akan digunakan pada Tabel 2.4, Tabel 2.5, Tabel 2.6, Tabel 2.7, Tabel 2.8.

**Tabel 2.4.** Penelitian Terdahulu Setiawan dan Wicaksono (2020)

Judul	Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale
Peneliti	Setiawan dan Wicaksono (2020)
Masalah Penelitian	Evaluasi dari aplikasi Google kelas apakah telah memenuhi unsur usabilitas
Metode	<i>System Usability Scale</i>
Hasil	Bahwa aplikasi <i>Google Classroom</i> telah memenuhi unsur usabilitas dan memberikan saran

**Tabel 2.5.** Penelitian Terdahulu Setiawan dan Rafianto (2020)

Judul	Pengukuran <i>Usability</i> pada <i>Learning Management System</i> perguruan tinggi menggunakan pedoman <i>System Usability Scsle</i>
Peneliti	Setiawan dan Rafianto (2020)
Masalah Penelitian	Mengukur <i>Learning Management System</i> yaitu ELMA pada perguruan tinggi
Metode	<i>System Usability Scale</i>
Hasil	Memberikan penilaian pada sistem

**Tabel 2.6.** Penelitian Terdahulu Asnawi (2018)

Judul	Pengukuran <i>usability</i> aplikasi <i>Google Classroom</i> sebagai <i>E-learning</i> menggunakan <i>USE Questionnaire</i> (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIP-MA)
Peneliti	Asnawi (2018)
Masalah Penelitian	Melakukan pengukuran dari aplikasi <i>Google Classroom</i>
Metode	<i>USE Questionnaire</i>
Hasil	Penilaian sistem

**Tabel 2.7.** Penelitian Terdahulu Ependi dkk. (2017)

Judul	<i>System Usability Scale</i> antarmuka Palembang <i>Guide</i> sebagai media pendukung <i>Asian Games XVIII</i>
Peneliti	Ependi dkk. (2017)
Masalah Penelitian	Melakukan pengujian dari media pendukung <i>asian games</i> tersebut apakah layak digunakan atau tidak untuk selanjutnya
Metode	<i>System Usability Scale</i>
Hasil	Penilaian sistem

**Tabel 2.8.** Penelitian Terdahulu Soejono dkk. (2018)

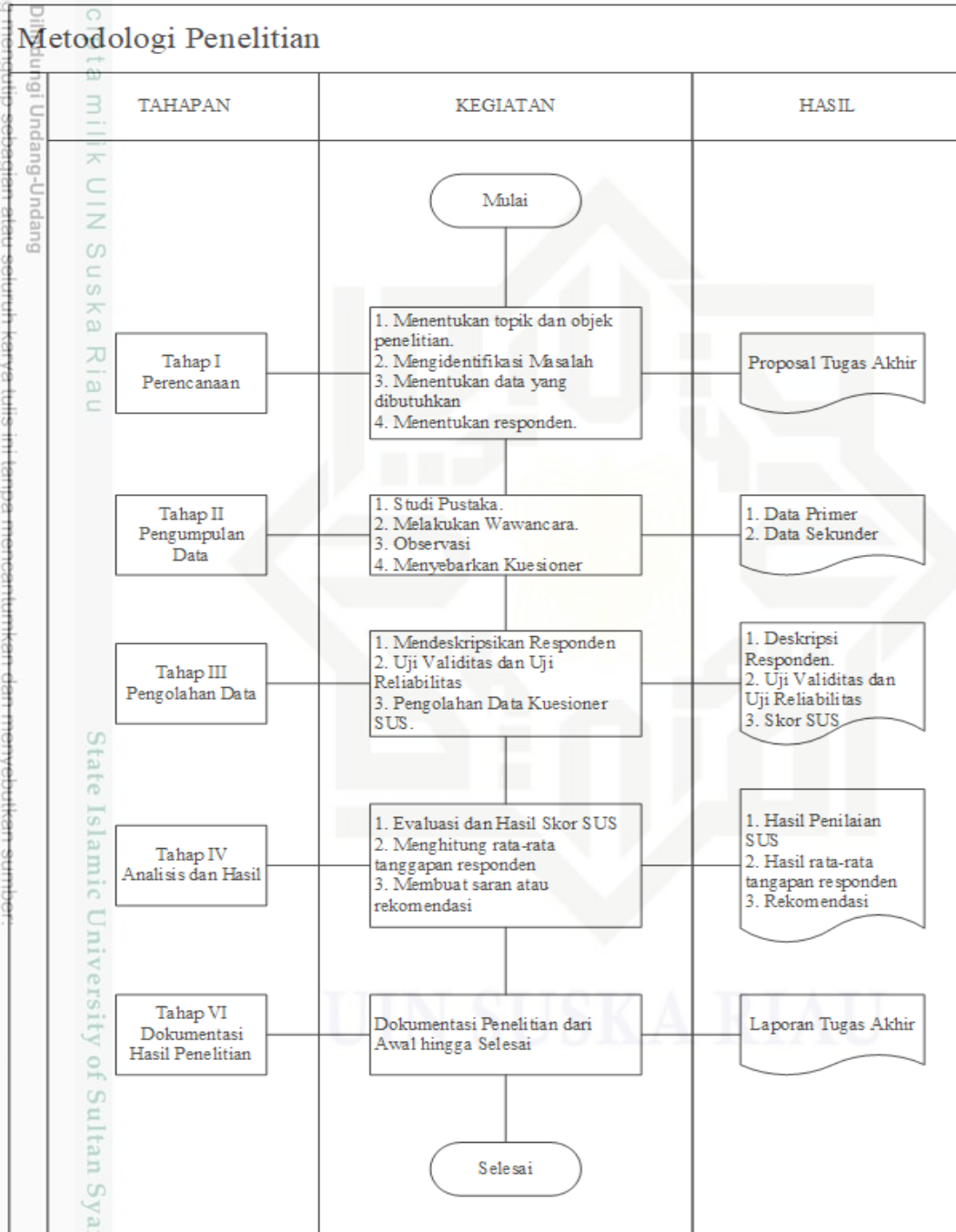
Judul	Evaluasi <i>Usability Website</i> UNRIYO menggunakan <i>System Usability Scale</i> Studi Kasus: <i>Website</i> UNRIYO
Peneliti	Soejono dkk. (2018)
Masalah Penelitian	Melakukan evaluasi pada <i>website</i> tersebut
Metode	<i>System Usability Scale</i>
Hasil	Penilaian sistem



## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang dilakukan dalam melakukan tugas akhir ini, terdapat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1.** Flowchart Metodologi Tugas Akhir



### 3.1 Tahap Perencanaan

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian yaitu menentukan topik dan objek penelitian, mengidentifikasi masalah, menentukan data yang dibutuhkan, serta menentukan responden. Adapun tahap perencanaan ini:

#### 3.1.1 Menentukan Topik dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini untuk menentukan topik dan objek dengan cara melakukan studi pustaka yang membaca buku, jurnal yang berhubungan dengan judul yang diangkat dan melakukan observasi serta wawancara untuk mendukung penelitian tugas akhir yang dilakukan. Dari berbagai tahap yang telah dilakukan, maka judul yang diangkat pada penelitian ini yaitu Pengukuran *Usability* aplikasi *Google Classroom*. Setelah melakukan penentuan topik maka tahap selanjutnya menentukan objek untuk penelitian ini dari hasil studi pustaka, wawancara, serta observasi yaitu Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Bangkinang Kota di Jalan Jenderal. Sudirman Nomor. 65 Langgini, Kecamatan. Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.

#### 3.1.2 Mengidentifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah maka melakukan observasi, wawancara, serta studi pustaka untuk mencari serta mengumpulkan data yang bertujuan mendapatkan mengidentifikasi masalah yang terjadi pada rumusan masalah yaitu Bagaimana meningkatkan *usability* aplikasi *Google Classroom* pada siswa-siswi SMAN1 Bangkinang Kota

#### 3.1.3 Menentukan Data yang Dibutuhkan

Data adalah sebuah cara utama yang dibutuhkan, data tersebut berguna untuk sebuah tugas akhir dan harus mempunyai data nyata, jika tidak nyata atau pembohongan maka hasilnya sebuah informasi yang tidak benar. Dalam tugas akhir ini membutuhkan data primer dan data sekunder.

##### 1. Data Primer

Merupakan pengumpul data mendapatkan secara langsung sebuah data atau informasi. Dalam tugas akhir ini ada tiga cara untuk mendapatkan data yaitu observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner.

##### (a) Observasi

Observasi yang bertujuan untuk melihat salah satu akun siswi pada aplikasi *Google Classroom* yang digunakan oleh siswa-siswi SMAN 1 Bangkinang Kota.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(b) Wawancara

Wawancara yang dapat dilakukan pada salah satu siswa, kemudian pada salah satu guru yang menjadi wali kelas untuk mendapatkan permasalahan yang terjadi pada siswa-siswi pada SMAN1 Bangkinang Kota.

(c) Kuesioner

Kuesioner dilakukan pada siswa-siswi yang aktif pada SMAN 1 Bangkinang Kota Tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 100 orang responden untuk mengetahui permasalahan yang terjadi berdasarkan pertanyaan pada metode SUS.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang memperoleh sebuah dokumen. Dalam tugas akhir yang dibutuhkan seperti profil serta visi-misi dan tujuan Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota yang berguna untuk mengetahui secara jelas tempat tugas akhir.

### 3.1.4 Menentukan Responden

Anggota sampel pada tugas akhir adalah siswa-siswi yang aktif pada SMAN 1 Bangkinang Kota. Jumlah siswa-siswi yang aktif pada SMAN 1 Bangkinang Kota sebanyak 1.191 siswa-siswi. Penggunaan metode penarikan anggota sampel yaitu rumus Slovin dengan batas kesalahannya 0,1 atau 10% pada rumus (2.2):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (3.1)$$

Ketentuan:

$$n = 1.191$$

$$e = 10\% = 0,1$$

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{1.191}{1 + 1.191(0,1)^2}$$

$$n = \frac{1.191}{11,91}$$

$$n = 92,25$$

Pada rumus slovin tersebut didapatkan jumlah anggota sampel sebanyak 92,25 yang dibulatkan jadi 100 responden. Karena banyak populasi seluruhnya 1.191 maka itu peneliti menggunakan metode *probability sampling* merupakan metode pengambilan anggota sampel yang mirip pada seluruh populasi yang akan dijadikan sebagai sampel, maka populasi terlebih dahulu ditentukan secara acak,





dalam menentukan anggota sampel tersebut menggunakan metode *Simple Random Sampling* adalah metode yang akan menggunakan sampel secara acak yang tidak melihat banyaknya pada populasi.

### 3.2 Tahap Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan dalam pengumpulan data dari data primer dan data sekunder. Adapun tahapannya antara lain:

#### 3.2.1 Studi Pustaka

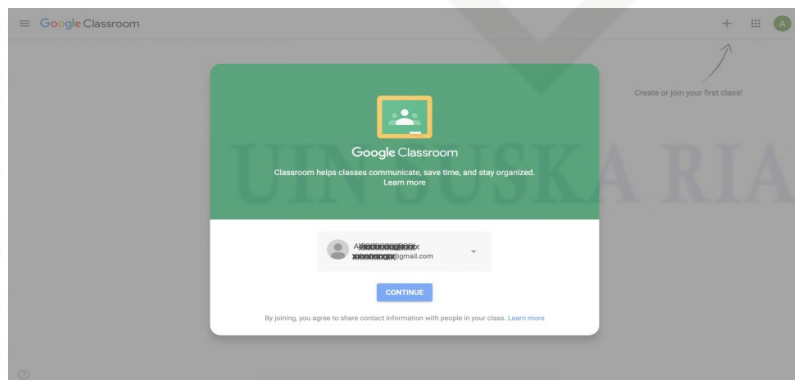
Untuk mengetahui penjelasan dari judul yang diambil maka peneliti melakukan studi pustaka. Ada dua cara pengumpulan data dari studi pustaka yaitu pada objek penelitian yang akan memperoleh data internal, dan dengan cara mencari buku, jurnal dan skripsi yang sesuai dengan judul yang diambil.

#### 3.2.2 Melakukan Wawancara

Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih detail tentang objek tugas akhir dengan metode berjumpa langsung dan memberikan beberapa pertanyaan yang telah dirancang terlebih dahulu. Wawancara yang dilakukan kepada salah satu tenaga pengajar sosiologi dan antropologi atau wali kelas X SMAN1 Bangkinang yang bernama Ibu Tengku Sri Handayani dan salah satu siswa kelas XII yang bernama Risma Diana.

#### 3.2.3 Observasi

Dalam mengumpulkan data tugas akhir ini memperoleh hasil dari observasi yang dilakukan pada salah satu aplikasi *Google Classroom* yang akunya salah satu milik dari siswi kelas X SMAN1 Bangkinang Kota. Seperti melihat halaman *login Google Classroom* yaitu: Gambar 3.2.



**Gambar 3.2.** Halaman *Login Google Classroom*  
(Lampiran G)

Serta tampilan beranda *Google Classroom* dapat dilihat Gambar 3.3.



**Gambar 3.3.** Tampilan Halaman Beranda *Login Google Classroom* (Lampiran G)

### 3.2.4 Menyebarkan Kuesioner

Tugas akhir yang melakukan penyebaran kuesioner bertujuan untuk mengumpulkan data primer. Mempunyai pengukuran jawaban pertanyaan dalam kuesioner menggunakan Skala *likert*. Kuesioner dalam tugas akhir dengan *Google Form* menjadi objek siswa-siswi yang SMAN 1 Bangkinang Kota tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 100 orang yang perhitungannya menggunakan teknik *Slovin* yang dapat dilihat pada Bab II Sub Bab 2.9. Untuk memilih anggota sampel dengan teknik *Probability Sampling* menggunakan *Simple Random Sampling*. Dalam penyebaran kuesioner dengan memilih salah satu dari poin skala *likert*. Mengenai skala *likert* tersebut ada lima pilihannya yaitu: (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Cukup, (4) Setuju (5) Sangat setuju. Kuesioner disebar melalui *Google Form* mempunyai 10 item pertanyaan yang dapat dilihat Tabel 3.1 dibawah ini:

**Tabel 3.1.** Kuesioner Penelitian

NO	Pertanyaan	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1	Saya berpikir bahwa saya ingin lebih sering menggunakan aplikasi Google Classroom ini					
2	Saya menemukan bahwa aplikasi Google Classroom ini seharusnya tidak harus dibuat serumit ini					
3	Saya pikir aplikasi Google Classroom mudah untuk digunakan					
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi Google Classroom ini					
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi Google Classroom ini diintegrasikan dengan baik					



**Table 3.1 Kuesioner Penelitian Lanjutan**

NO	Pertanyaan	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam menggunakan aplikasi Google Classroom ini					
7	Saya bayangkan dan merasa bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi Google Classroom ini dengan sangat cepat					
8	Saya menemukan bahwa aplikasi Google Classroom ini sangat rumit untuk digunakan					
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi Google Classroom ini					
10	Saya perlu belajar banyak hal tentang aplikasi Google Classroom sebelum saya memulai menggunakan aplikasi Google Classroom ini					

### 3.3 Tahap Pengolahan Data

Tahap yang dilakukan setelah tahap tiga yaitu melakukan pendeskripsian responden berdasarkan karakteristik jenis kelamin, karakteristik kelas, dan karakteristik jurusan. Kemudian melakukan pengolahan data uji validitas dan uji reliabilitas, setelah mendapatkan data kuesioner maka yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan pengolahan data kuesioner SUS berdasarkan tata cara metode SUS.

#### 3.3.1 Mendeskripsikan Responden

Dalam mendeskripsikan responden yang diperoleh dari jumlah responden 100 orang, kemudian melakukan pendiskripsian responden dengan membuat tabel dan gambar diagram *pie* berdasarkan jenis kelamin, kelas dan jurusan, yang bertujuan untuk mengetahui responden mana yang paling tinggi mengisi kuesioner yang telah diberikan. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada Tabel 3.2

**Tabel 3.2. Deskripsi Responden**

Keterangan	Jumlah
Siswa-siswi kelas X	384
Siswa-siswi kelas XI	373
Siswa-siswi kelas XII	367
Jumlah keseluruhan siswa-siswi	1.191
Jumlah responden	100

#### 3.3.2 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pada tahap ini dilakukan pengujian validitas pada pertanyaan yang terdapat pada kuesioner yang disebarkan kepada siswa-siswi yang aktif pada SMAN 1





Bangkinang Kota. Pengujian validitas mempunyai aturan dalam melakukannya:

1. Pertanyaan dikatakan *valid* apabila  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel.
2. Pertanyaan dikatakan tidak *valid* apabila  $r$  hitung lebih rendah dari  $r$  tabel.

Setelah melakukan pengujian validitas maka melakukan pengujian reliabilitas mempunyai aturan, yaitu: Pengujian reliabilitas dinyatakan instrumen yang reliabel jika nilai *Alpa Cornbach* nya lebih dari 0,600. Pengujian validitas dan pengujian reliabilitas menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistic 25*.

### 3.3.3 Pengolahan Data Kuesioner

Mengolah data kuesioner dengan *usability* diperoleh dengan cara menghitung skor SUS. Dalam menghitung nilai untuk setiap item pertanyaan memiliki tata cara (Brooke, 1996) yaitu: Dalam pertanyaan nomor 1,3,5,7, dan 9 dari rasio yang memperoleh nilai yang akan dikurangi 1 dikarenakan kuesioner bersifat positif (kelebihan). Dalam pertanyaan nomor 2,4,6,8, dan 10 nilai diperoleh dari rasio yang akan dikurangi 5 dikarenakan kuesioner bersifat negatif (kekurangan). Selanjutnya jumlah nilai yang diperoleh dari aturan 1 dan 2 kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk mengetahui nilai menyeluruh dari item pertanyaan nilai SUS. Nilai SUS antara 0 sampai 100.

## 3.4 Tahap Analisis dan Hasil

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dan hasil setelah melakukan pengolahan data kuesioner untuk mendapatkan hasil nilai skor SUS terhadap aplikasi *Google Classroom* berdasarkan jawaban dari siswa-siswi SMAN 1 Bangkinang Kota. Kemudian pada tahap ini juga peneliti melakukan perhitungan rata-rata tanggapan responden terhadap pertanyaan kuesioner yang telah disebarkan kepadanya melalui *Google Form* dan terakhir melakukan perekomendasi yang akan diberikan kepada SMAN 1 Bangkinang Kota.

### 3.4.1 Evaluasi dan Hasil Nilai Skor SUS

Evaluasi nilai Skor SUS yang pertama dilakukan untuk mencari rata-rata skor SUS yang sesuai dengan rumus yang telah disebutkan pada sub bab 2.7 yang berdasarkan perhitungan jawaban kuesioner oleh responden 1 sampai dengan responden 100 untuk memperoleh nilai tingkat *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating Google Classroom*. Dengan dinilainya itu dikarenakan terjadi pandangan yang berbeda terhadap penggunaan aplikasi *Google Classroom*. Kemudian melakukan hasil dari evaluasi yang telah dilakukan berdasarkan nilai skor SUS.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

### 3.4.2 Menghitung Rata-rata Tanggapan Responden

Pada tahap ini melakukan ini yang bertujuan mengetahui pertanyaan man-a responden menjawab yang sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, serta sangat tidak setuju, yang kemudian dikumpulkan dan di analisis yang nantinya akan menghasilkan permasalahan data kuesioner pada *Google Classroom* berdasarkan tanggapan siswa-siswi yang telah di analisis kemudian membuat penyebab dari permasalahan tersebut.

### 3.4.3 Membuat Saran atau Rekomendasi dan Analisa

Dalam kegiatan ini peneliti melakukan dan membuat saran atau rekomendasi dari daftar jawaban kuesioner *usability* yang mengarah pada permasalahan yang dialami pengguna dengan membuat rekomendasi yang bertujuan untuk SMAN 1 Bangkinang Kota yang dapat diterapkan untuk meningkatkan *usability* aplikasi *Google Classroom* pada siswa-siswi SMAN 1 Bangkinang Kota

## 3.5 Tahap Dokumentasi Hasil Penelitian

Terakhir, kegiatan selanjutnya peneliti yaitu informasi dan data yang telah dilakukan untuk dijadikan satu laporan yang akan dipertanggung jawabkan kepada pembimbing atau penguji nantinya.

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulannya yaitu:

1. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada SMAN 1 Bangkinang Kota sudah *usable* atau diterima dan sukar untuk digunakan dalam media pembelajaran dengan kategori tinggi tetapi masih kurang efektif dan efisien bagi pengguna di SMAN 1 Bangkinang Kota dikarenakan siswa siswi masih baru dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
2. Nilai pengukuran kegunaan atau *usability* aplikasi *Google Classroom* berdasarkan pengolahan data dari perhitungan skor SUS pada pengukuran *acceptability ranges* yaitu 64.1 dengan artian aplikasi *Google Classroom* yang digunakan oleh siswa-siswi tersebut sudah "*Marginal High*" atau penerimaan aplikasi *Google Classroom* telah masuk ke dalam kategori tinggi.
3. Penilaian pengukuran *grade scale* aplikasi *Google Classroom* tergolong bagian D dengan rating OK dan nilai pengukuran *percentile rank* termasuk huruf D artinya kurang sesuai dengan penilaian pengguna dari menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
4. Rekomendasi solusi yang dapat diberikan pada SMAN 1 Bangkinang Kota dalam meningkatkan kegunaan aplikasi *Google Classroom* seperti perlunya penggunaan jaringan yang stabil dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom*, pengecekan penyimpanan *Google Drive* bagi Guru dan siswa-siswi, sosialisasi atau pembuatan modul tentang penggunaan *Google Classroom* dan membangun komunikasi yang baik antara Guru dan siswa-siswi apabila tugas telah dinon-aktifkan.

#### 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dalam menilai kelayakan *usability* membandingkan dengan variabel atau metode yang lain seperti *Questionnaire for Use Interface Satisfaction*, *Software Usability Measurement Inventory*, *Post-Study Usability Questionnaire*.
2. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi rujukan pada penelitian berikutnya.





## DAFTAR PUSTAKA

- Aelani, K., dkk. (2012). Pengukuran usability sistem menggunakan use questionnaire (studi kasus aplikasi perwalian online stmikamikbandung). Dalam *Seminar nasional aplikasi teknologi informasi (snati)*.
- Albashtawi, A., dan Al Bataineh, K. (2020). The effectiveness of google classroom among efl students in jordan: an innovative teaching and learning online platform. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(11), 78–88.
- Alim, N., Linda, W., Gunawan, F., dan Saad, M. S. M. (2019). The effectiveness of google classroom as an instructional media: A case of state islamic institute of kendari, indonesia. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(2), 240–246.
- Asnawi, N. (2018). Pengukuran usability aplikasi google classroom sebagai e-learning menggunakan use questionnaire (studi kasus: Prodi sistem informasi unipma). *RESEARCH: Computer, Information System & Technology Management*, 1(1), 17–21.
- Azhar, K. A., dan Iqbal, N. (2018). Effectiveness of google classroom: Teachers' perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52–66.
- Baihaqy, M. A. M., Rosidi, A., dan Syahdan, S. A. (2016). Analisis usability aplikasi e-learning di fakultas teknik dan ilmu komputer unsiq wonosobo. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 3(3), 159–173.
- Batubara, H. H. (2016). Penggunaan google form sebagai alat penilaian kinerja dosen di prodi pgmi uniska muhammad arsyad al banjari. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1).
- Bhat, S., Raju, R., Bikramjit, A., dan D'Souza, R. (2018). Leveraging e-learning through google classroom: A usability study. *Journal of Engineering Education Transformations*, 31(3), 129–135.
- Brooke, J. (1996). Sus: a "quick and dirty" usability. *Usability evaluation in industry*, 189.
- Brooke, J. (2013). Sus: a retrospective. *Journal of usability studies*, 8(2), 29–40.
- Derisma, D. (2020). The usability analysis online learning site for supporting computer programming course using system usability scale (sus) in a university.
- Dewi, S. P., Dantes, G. R., dan Indrawan, G. (2018). Evaluasi usability pada aspek satisfaction menggunakan teknik kuesioner pada sistem lms program keahlian ganda. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(1).
- Ependi, U., Panjaitan, F., dan Hutrianto, H. (2017). System usability scale antar-



muka Palembang guide sebagai media pendukung Asian Games XVIII. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(2), 80–86.

Farida, L. D., dan Sismoro, H. (2020). Perbandingan tingkat usability Google Classroom berdasarkan perspektif teachers pada perguruan tinggi. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 63–72.

Harsemadi, I. G., Suradarma, I. B., dan Adnyana, I. P. W. (2017). Evaluasi heuristic antarmuka aplikasi pengenalan arsitektur bangunan meten Bali. *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali*, 350–355.

Herdiana, D. (2018). Sosialisasi kebijakan publik: Pengertian dan konsep dasar. *Jurnal Ilmiah Wawasan Insan Akademik*, 1(3), 13–26.

HN, I. A., Nugroho, P. I., dan Ferdiana, R. (2015). Pengujian usability website menggunakan system usability scale. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi*, 17(1), 31–38.

Iftakhar, S. (2016). Google classroom: what works and how. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12–18.

Jannah Saniatu Nisail, S., Sobandi Ade. (2020). Pengukuran kegunaan menggunakan kuesioner use pada aplikasi Google Classroom sebagai media e-learning (studi kasus: Smk negeri 1 Bandung). *TEKNODIKA*, 18(2).

Kacatl, J., dan Semradova, I. (2020). Reflection on blended learning and e-learning—case study. *Procedia Computer Science*, 176, 1322–1327.

Kusuma, A. C., dan Rakhman, A. (2017). Peningkatan keterampilan olah data (SPSS) pada mahasiswa di III Akuntansi Politeknik Harapan Bersama Tegal. *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1), 49–54.

Maita, I., Indrajit, R. E., dan Irmayani, A. (2018). User behavior analysis in academic information system using unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT). Dalam *Proceedings of the 2018 international conference on internet and e-business* (hal. 223–228).

Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87–97.

Mulatsih, B. (2020). Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in chemical learning during the COVID-19 pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.

Munandar, R. A., dkk. (2017). *Pengaruh keragaman produk dan store atmosphere terhadap kepuasan konsumen (survey pada konsumen distro yesterday plaza parahyangan Bandung)* (Unpublished doctoral dissertation). Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung.



Mustakim, M. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.

Pradana, D. B. P., dan Harimurti, R. (2017). Pengaruh penerapan tools google classroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa diemas bagas panca pradana pendidikan teknologi informasi, fakultas teknik, universitas negeri surabaya, email: diemaspradana mhs. une. *Jurnal IT-Edu*, 2(1), 59–67.

Pratomo, A., dan Mantala, R. (2016). Pengembangan aplikasi ujian berbasis komputer beserta analisis uji guna sistem perangkat lunaknya menggunakan metode sumi (software usability measurement inventory). *POSITIF: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 2(1).

Rubin, J., dan Chisnell, D. (2008). *Handbook of usability testing : how to plan, design, and conduct effective tests*. Wiley Publ.

Rusdiana, A., Sulhan, M., Arifin, I. Z., dan Kamaludin, U. A. (2020). Penerapan model poe2we berbasis blended learning google classroom pada pembelajaran masa wfh pandemic covid-19.

Sabandar, V. P., dan Santoso, H. B. (2018). Evaluasi aplikasi media pembelajaran statistika dasar menggunakan metode usability testing. *Teknika*, 7(1), 50–59.

Saifulloh, S., dan Asnawi, N. (2015). Evaluasi desain antarmuka dengan pendekatan kemudahan penggunaan (studi kasus mobile app sport galaxy center). *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(4), 55–58.

Santoso, J. (2018). Usability user interface dan user experience media pembelajaran kamus kolok bengkala berbasis android. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 12(2), 174–181.

Sari, R. M. M., dan Priatna, N. (2020). Model-model pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (e-learning, m-learning, ar-learning dan vr-learning). *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 6(1), 107–115.

Setiawan, D., dan Rafianto, N. (2020). Pengukuran usability pada learning management system perguruan tinggi menggunakan pedoman system usability scale. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10(1), 23–31.

Setiawan, D., dan Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi usability google classroom menggunakan system usability scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71–78.

Shaharane, I. N. M., Jamil, J. M., dan Rodzi, S. S. M. (2016). Google classroom as a tool for active learning. Dalam *Aip conference proceedings* (Vol. 1761, hal. 020069).





Soejono, A. W., Setyanto, A., dan Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi usability website unriyo menggunakan system usability scale (studi kasus: Website unriyo). *Respati*, 13(1).

Utama, I. G. B. R. (2016). Teknik sampling dan penentuan jumlah sampel. *Universitas Dhyana Pura, Bali*.

Ventayen, R. J. M., Estira, K. L. A., De Guzman, M. J., Cabaluna, C. M., dan Espinosa, N. N. (2018). Usability evaluation of google classroom: Basis for the adaptation of gsuite e-learning platform. *Asia Pacific Journal of Education, Arts and Sciences*, 5(1), 47–51.

Zhao, P., Sintonen, S., dan Kyanäslahti, H. (2015). The pedagogical functions of arts and cultural-heritage education with icts in museums—a case study of finna and google art project. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(1), 3–15.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mentauntumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## LAMPIRAN A

### IZIN PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
CABANG DINAS WILAYAH III  
Kampar dan Rokan Hulu

Jl. Jend. Sudirman No. 16 Bangkinang Kota Email : cabangdinaswilayahiii@gmail.com

#### SURAT IZIN

Nomor : 421/cabdisdik/6.2/2020/050

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dr. NENENG SURYANI, M.Pd**  
N I P : 19661210 198609 2 001  
Pangkat / Golongan : Pembina Tk. I / IV b  
Jabatan : Kepala Cabang Dinas pendidikan  
Wilayah III Provinsi Riau  
Unit Kerja : Cabang Dinas Wilayah III  
Dinas Pendidikan Provinsi Riau

Memberikan rekomendasi / izin kepada :

N a m a : **NUR YULIA YETI**  
N I M : 11750324839  
Pekerjaan : Mahasiswa UIN Suska Riau

Memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Bangkinang Kota dengan ketentuan:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan penelitian.
2. Tidak mengganggu proses belajar dan mengajar di sekolah

Demikian surat rekomendasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Bangkinang Kota, 09 November 2020  
PEMERINTAH CABANG DINAS WILAYAH III  
DINAS PENDIDIKAN PROVINSI RIAU  
CABANG DINAS  
WILAYAH III  
Dr. NENENG SURYANI, M.Pd  
Pembina Tk. I  
NIP. 19661210 198609 2 001



1. Hasil Wawancara dengan Salah satu Wali Kelas SMAN 1 Bangkinang Kota
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN B

### HASIL WAWANCARA

#### TRANSKIP WAWANCARA TUGAS AKHIR

##### SMAN 1 BANGKINANG

Transkrip wawancara ini merupakan daftar pertanyaan dari wawancara yang telah dilakukan pada SMAN 1 Bangkinang mengenai *google classroom* serta beberapa pertanyaan berdasarkan dari metode SUS.

Narasumber	Tengku Sri Handayani
Jabatan	Guru Wali Kelas X
Hari/Tanggal	Jum'at / 11 Desember 2020
Jam	09.32 WIB
Lokasi	Kantor Guru SMAN 1

1. Dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* ini termasuk insiatif guru masing-masing atau ditetapkan dari pihak sekolah?

Jawab : Dianjurkan oleh Kepala Sekolah

2. Apa kesulitan ibu dalam menggunakan aplikasi *google classroom* ini?

Jawab : Tidak menemukan fitur atau tidak mengerti cara mengunci tugas jika telah lewat pada waktu yang telah ditetapkan *deadlinenya* supaya anak-anak tersebut tidak bisa mengirim tugas, namun yang terjadi pada aplikasi *google classroom* hanya terdapat notif "telat pengiriman tugas" namun kesulitan ini juga terjadi pada guru lainnya.

3. Apakah ada kendala siswa-siswi yang telah diceritakan kepada ibu ?

Jawab : Ada beberapa siswa-siswi mengalami kesulitan dalam mengirimkan tugas dikarenakan tidak mengetahui fungsi dari fitur "**Serahkan**" tidak diklik sehingga tugas dinyatakan tidak terkumpul. Kemudian ada beberapa siswa-siswi mengaku kesulitan masuk dalam tugas-tugas yang telah diberikan padahal sebelumnya beberapa siswa-siswi tersebut telah bergabung pada kelas *google classroomnya*





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

tersebut, bahkan tak jarang siswa-siswi tersebut mengeluh karena selalu menggunakan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran.

4. Apakah ibuk akan sering menggunakan aplikasi *google classroom* ini ?

Jawab : Jika dipilih saya lebih memilih menggunakan aplikasi *edmodo* namun pihak sekolah menganjurkan untuk menggunakan *google classroom*, jadi dari pada anak-anak tersebut menginstal 2 aplikasi maka saya menggunakan *google classroom*.

5. Apakah ibuk merasa *google classroom* ini sulit digunakan ?

Jawab : Sedikit, seperti penjelasan diatas yang telah saya sebutkan kendala sebelumnya.

6. Apakah ibuk meminta dorongan atau bantuan dalam menggunakan aplikasi *google classroom* ini ?

Jawab : Tidak, karena saya lebih mencari permasalahannya sendiri dan lebih belajar otodidak.

7. Apakah menurut ibuk *google classroom* ini sudah mempunyai fungsi yang baik ?

Jawab : Menurut saya sudah, karena yang saya butuhkan sudah terpenuhi, dan kurangnya dari yang saya butuhkan dan tidak menemukan jawabannya dari kendala diatas yang dijelaskan sebelumnya.

8. Apakah menurut ibuk orang-orang akan mudah menggunakan *google classroom* ?

Jawab : Menurut saya hampir sudah, dan hanya beberapa siswa yang belum puas atau tidak mengerti dalam penggunaan *google classroom*.

9. Apakah ibuk sangat percaya pada siswa-siswi bahwa *google classroom* dapat digunakan ?

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

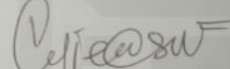
Jawab : Sedikit, dikarenakan ada sebagian yang mengeluh menggunakan *google classroom*, namun dari diri saya jujur lebih enakan menggunakan *edmodo*.

10. Apakah ibuk membutuhkan lebih mendalam dalam mengetahui penggunaan *google classroom* ?

Jawab : Untuk sejauh ini hanya permasalahan dalam mengunci tugas tersebut belum diketahui, dan mungkin akan lebih mendalam menggunakan aplikasi *google classroom*.

Bangkinang, 11 Desember 2020

Guru Wali Kelas X

  
Tengku Sri Handayani

2. Hasil Wawancara dengan Salah Satu Siswi SMAN 1 Bangkinang Kota

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TRANSKIP WAWANCARA TUGAS AKHIR  
SMAN 1 BANGKINANG

Transkrip wawancara ini merupakan daftar pertanyaan dari wawancara yang telah dilakukan pada SMAN 1 Bangkinang mengenai *google classroom* serta beberapa pertanyaan berdasarkan dari metode SUS.

Narasumber	Risma Diana
Jabatan	Siswi Kelas XII
Hari/Tanggal	16 Maret 2021
Jam	18:00 WIB
Lokasi	Halaman SMAN 1

1. Apakah baru pertama kali menggunakan aplikasi *google classroom* ?

Jawab : Iya, semenjak pandemi Covid-19 pada tanggal 16 Maret 2020.

2. Apa kesulitan adek dalam menggunakan aplikasi *google classroom*?

Jawab : Terjadinya tiba-tiba keluar dari grup kelas, dan fitur “**Serahkan**” kadang-kadang tidak bisa terfungsikan dan jadinya kami mengirim tugas melalui *google drive*.

3. Apakah sebelumnya pernah dilakukan sosialisasi ?

Jawab : Tidak, kami tiba-tiba saja belajar menggunakan *google classroom*.

4. Bagaimana tanggapan adek dalam menggunakan aplikasi *google classroom* ?

Jawab : Sudah bagus dan sangat terbantu karena aplikasi ini sudah banyak yang menggunakannya semenjak Covid-19 dan tidak perlu tatap muka untuk mengambil materi atau mengantar tugas ke sekolah namun mempunyai kendala sedikit seperti yang telah disebutkan diatas.

5. Apakah adek merasa *google classroom* ini sulit digunakan ?





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jawab : Sedikit, seperti penjelasan diatas yang telah saya sebutkan kendala sebelumnya.

6. Apakah adek meminta dorongan atau bantuan dalam menggunakan aplikasi *google classroom* ini ?

Jawab : Boleh, tapi sebelumnya caranya hanya bertanya-tanya pada teman sekelas atau melihat *youtube* karena pihak sekolah tidak ada mengadakan sosialisasi dikarenakan pandemi jadi belajar otodidak saja.

7. Apakah menurut adek *google classroom* ini sudah mempunyai fungsi yang baik ?

Jawab : Menurut saya sudah, kadang-kadang hanya terjadi kesalahan.

8. Apakah menurut adek orang-orang akan mudah menggunakan *google classroom* ?

Jawab : Menurut saya hampir sudah.

9. Apakah adek sangat percaya diri bahwa *google classroom* dapat digunakan ?


Jawab : Iya.

10. Apakah adek membutuhkan lebih mendalam dalam mengetahui penggunaan *google classroom* ?

Jawab : Untuk kendala nya iya tapi untuk yang lain insyaallah sudah paham.

Bangkinang, 16 Maret 2021

Siswi Kelas XII

  
Risma Diana

UIN SUSKA RIAU

## LAMPIRAN C

### KUESIONER PENELITIAN

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeQM-qfhy89gnXdC9lkaPZCb37OzfoKcZ7AdnT\_My2T-K-QVw/viewform

### PENGUKURAN USABILITY APLIKASI GOOGLE CLASSROOM PADA SMAN 1 BANGKINANG

Assalamu'alaikum Wr. Wb  
Kepada Adek-adek yang terhormat, saya Nur Yulia Yeti, mahasiswi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Sultan Syarif Kasim Riau, sedang melakukan penelitian mengenai penggunaan aplikasi google classroom Menggunakan System Usability Scale Pada kelas X SMAN 1 Bangkinang. Dan untuk adik-adik dimohonkan untuk mengisi link ini sesuai dengan keadaan adik-adik dalam menggunakan aplikasi google classroom. Terimakasih

**\* Wajib**

Nama \*

Jawaban Anda

Kelas \*

☐ Kelas X

☐ Kelas XI

☐ Kelas XII

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows

UIN SUSKA RIAU



## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jurusan \*

- ☐ MIPA
- ☐ BAHASA & BUDAYA
- ☐ IPS

Jenis Kelamin \*

- ☐ Perempuan
- ☐ Laki-Laki

Saya berpikir bahwa saya, ingin lebih sering menggunakan aplikasi google classroom ini \*

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Cukup
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows



UIN SUSKA RIAU





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya menemukan bahwa aplikasi google classroom ini, seharusnya tidak harus dibuat serumit ini \*

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Cukup
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

Saya pikir aplikasi google classroom mudah untuk digunakan \*

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Cukup
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi google classroom ini \*

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Cukup
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

UIN SUSKA RIAU



## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi google classroom ini diintegrasikan dengan baik \*

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Cukup
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam menggunakan aplikasi google classroom ini \*

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Cukup
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

Saya bayangkan dan merasa bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi google classroom ini dengan sangat cepat \*

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Cukup
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

UIN SUSKA RIAU

## LAMPIRAN D

### R TABEL

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487
85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211



## LAMPIRAN E

### UJI VALIDITAS dan UJI RELIABILITAS

#### 1. UJI VALIDITAS

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Correlations										
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	total
p1	Pearson Correlation	1	-.066	.315**	.254*	.367**	-.104	.276**	.058	.351**	.087	.492**
	Sig. (2-tailed)		.513	.001	.011	.000	.305	.005	.565	.000	.387	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
p2	Pearson Correlation	-.066	1	-.396**	.367**	-.128	.592**	-.165	.593**	-.325**	.537**	.551**
	Sig. (2-tailed)	.513		.000	.000	.203	.000	.101	.000	.001	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
p3	Pearson Correlation	.315**	-.396**	1	.121	.351**	-.281**	.415**	-.233*	.653**	-.090	.281**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000		.232	.000	.005	.000	.019	.000	.375	.005
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
p4	Pearson Correlation	.254*	.367**	.121	1	.085	.344**	.154	.412**	-.017	.392**	.724**
	Sig. (2-tailed)	.011	.000	.232		.398	.000	.126	.000	.869	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
p5	Pearson Correlation	.367**	-.128	.351**	.085	1	-.292**	.315**	-.186	.498**	.054	.353**
	Sig. (2-tailed)	.000	.203	.000	.398		.003	.001	.063	.000	.592	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
p6	Pearson Correlation	-.104	.592**	-.281**	.344**	-.292**	1	-.227*	.547**	-.357**	.370**	.452**
	Sig. (2-tailed)	.305	.000	.005	.000	.003		.023	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
p7	Pearson Correlation	.276**	-.165	.415**	.154	.315**	-.227*	1	-.219*	.442**	.057	.344**
	Sig. (2-tailed)	.005	.101	.000	.126	.001	.023		.029	.000	.573	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
p8	Pearson Correlation	.058	.593**	-.233*	.412**	-.186	.547**	-.219*	1	-.388**	.325**	.499**
	Sig. (2-tailed)	.565	.000	.019	.000	.063	.000	.029		.000	.001	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
p9	Pearson Correlation	.351**	-.325**	.653**	-.017	.498**	-.357**	.442**	-.388**	1	-.265**	.207*
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.869	.000	.000	.000	.000		.008	.038
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
p10	Pearson Correlation	.087	.537**	-.090	.392**	.054	.370**	.057	.325**	-.265**	1	.628**
	Sig. (2-tailed)	.387	.000	.375	.000	.592	.000	.573	.001	.008		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
total	Pearson Correlation	.492**	.551**	.281**	.724**	.353**	.452**	.344**	.499**	.207*	.628**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.005	.000	.000	.000	.000	.000	.038	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



## 2. UJI RELIABILITAS

### Case Processing Summary

	N	%
Valid	100	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.606	10

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	30.06	14.441	.313	.573
p2	30.79	13.562	.343	.564
p3	29.48	16.050	.113	.613
p4	31.12	11.965	.562	.495
p5	29.83	15.597	.185	.600
p6	30.83	14.526	.241	.591
p7	29.46	15.726	.189	.599
p8	31.38	14.460	.327	.570
p9	29.55	16.472	.028	.629
p10	30.35	12.614	.416	.540

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN F

### DATA KUESIONER

#### 1. Nilai Keseluruhan Hasil Kuesioner SUS

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	5	2	5	4	5	1	5	1	5	5
2	3	2	4	2	3	3	4	2	4	3
3	4	4	2	4	2	4	4	4	2	3
4	3	3	4	2	2	3	3	2	4	4
5	4	2	5	3	4	3	5	2	4	4
6	3	2	4	2	4	3	4	2	4	4
7	3	2	4	2	4	2	4	2	5	2
8	3	3	4	2	4	2	4	3	3	4
9	4	2	4	1	4	2	5	2	4	2
10	2	2	5	4	2	2	5	2	4	2
11	3	2	4	2	4	2	4	2	3	3
12	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4
13	4	3	4	4	4	3	5	2	4	4
14	5	2	4	2	4	2	4	2	4	4
15	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	5	2	4	2	4	2	5	2	5	1
17	2	5	2	1	2	5	3	3	2	5
18	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5
19	3	2	5	2	4	4	3	2	4	2
20	4	2	5	1	4	2	4	2	5	2
21	4	3	5	2	4	2	3	2	5	4
22	4	2	4	3	4	2	4	2	4	2
23	4	2	4	1	3	3	5	2	4	3
24	3	3	4	2	4	3	4	2	4	3
25	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4
26	3	2	4	2	2	2	4	3	4	2
27	5	2	4	2	5	2	5	2	5	1
28	4	3	5	3	4	3	5	3	5	4
29	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4
30	4	2	4	3	5	3	5	2	4	4
31	5	2	5	3	4	3	4	2	5	2

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Table F.1 Nilai Hasil Kuesioner SUS (Tabel lanjutan...)**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
32	5	4	4	1	4	4	4	2	5	4
33	4	1	5	1	5	1	4	1	5	1
34	4	3	4	2	4	2	4	2	4	3
35	4	3	4	2	4	2	5	2	4	4
36	3	2	4	1	5	1	5	1	5	1
37	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2
38	4	2	5	1	4	2	3	2	5	1
39	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3
40	3	3	4	2	3	4	4	2	3	4
41	2	2	5	4	2	2	5	2	4	2
42	2	4	4	3	4	4	4	2	4	4
43	3	3	3	2	4	4	2	2	3	3
44	3	4	4	2	5	2	5	1	5	4
45	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4
46	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2
47	3	2	4	3	4	2	3	2	4	4
48	4	2	5	5	5	2	5	1	5	5
49	5	4	5	4	4	3	5	2	5	5
50	4	2	4	3	4	2	5	2	4	4
51	3	2	4	2	4	2	5	1	4	3
52	3	2	4	1	4	2	4	2	4	3
53	4	1	4	2	4	2	4	2	3	4
54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
55	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
56	3	2	4	2	4	2	5	2	5	3
57	3	2	4	2	4	3	4	2	4	3
58	4	2	4	3	5	3	5	2	4	4
59	3	1	4	1	4	1	4	1	5	2
60	4	3	5	2	4	4	5	3	3	4
61	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3
62	3	3	4	2	3	3	4	2	4	2
63	5	2	5	3	4	3	4	2	5	2
64	4	3	5	2	4	2	5	2	4	5
65	5	2	5	2	4	2	4	2	4	3

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table F.1 Nilai Hasil Kuesioner SUS (Tabel lanjutan...)**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
66	4	3	3	2	4	2	3	2	4	3
67	3	2	5	3	3	5	5	1	5	3
68	4	4	4	2	4	3	4	2	4	4
69	3	5	3	2	3	4	4	3	3	4
70	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
71	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
72	3	4	5	3	4	3	4	4	4	5
73	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
74	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3
75	3	2	4	2	4	4	4	2	5	2
76	3	4	4	2	5	2	5	1	5	4
77	2	5	3	2	3	3	4	2	4	3
78	2	5	2	1	2	5	3	4	2	5
79	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
80	4	4	4	4	3	5	4	2	4	5
81	4	2	5	1	3	2	5	1	5	2
82	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
83	4	3	4	4	4	3	5	2	4	4
84	2	3	4	1	4	2	4	2	3	3
85	4	3	5	3	4	3	5	3	5	4
86	5	2	5	2	3	2	4	2	5	1
87	4	3	5	2	4	2	5	2	4	5
88	5	4	4	4	5	3	5	3	5	4
89	4	1	5	1	4	2	5	1	5	3
90	2	2	4	2	4	4	4	2	4	3
91	4	4	5	3	4	2	4	2	5	5
92	1	1	5	1	4	2	4	1	5	1
93	4	2	5	2	4	3	4	3	4	4
94	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
95	2	4	4	2	4	3	4	2	4	2
96	4	4	5	5	5	3	4	2	4	4
97	4	2	5	2	4	2	5	2	5	2
98	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
99	4	5	3	3	4	3	5	3	4	4

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table F.1 Nilai Hasil Kuesioner SUS (Tabel lanjutan...)**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
100	3	4	5	3	4	3	4	4	4	5

## 2. Pengolahan Nilai Sesuai Cara SUS

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	5-1	5-2	5-1	5-4	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-5
2	3-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3
3	4-1	5-4	2-1	5-4	2-1	5-4	4-1	5-4	2-1	5-3
4	3-1	5-3	4-1	5-2	2-1	5-3	3-1	5-2	4-1	5-4
5	4-1	5-2	5-1	5-3	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4
6	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-4
7	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2
8	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3	3-1	5-4
9	4-1	5-2	4-1	5-1	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2
10	2-1	5-2	5-1	5-4	2-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2
11	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-3
12	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-2	3-1	5-4
13	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4
14	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-4
15	4-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5
16	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-1
17	2-1	5-5	2-1	5-1	2-1	5-5	3-1	5-3	2-1	5-5
18	4-1	5-4	4-1	5-4	3-1	5-5	4-1	5-3	4-1	5-5
19	3-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-4	3-1	5-2	4-1	5-2
20	4-1	5-2	5-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2
21	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-2	5-1	5-4
22	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
23	4-1	5-2	4-1	5-1	3-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-3
24	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3
25	4-1	5-4	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-4
26	3-1	5-2	4-1	5-2	2-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2
27	5-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-1
28	4-1	5-3	5-1	5-3	4-1	5-3	5-1	5-3	5-1	5-4
29	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-4
30	4-1	5-2	4-1	5-3	5-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Table F.2 Pengolahan Nilai Sesuai Cara SUS (Tabel lanjutan...)**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
31	5-1	5-2	5-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-2	5-1	5-2
32	5-1	5-4	4-1	5-1	4-1	5-4	4-1	5-2	5-1	5-4
33	4-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	4-1	5-1	5-1	5-1
34	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3
35	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-4
36	3-1	5-2	4-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
37	3-1	5-3	4-1	5-3	3-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-2
38	4-1	5-2	5-1	5-1	4-1	5-2	3-1	5-2	5-1	5-1
39	5-1	5-4	5-1	5-5	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-3
40	3-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-4	4-1	5-2	3-1	5-4
41	2-1	5-2	5-1	5-4	2-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2
42	2-1	5-4	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-4
43	3-1	5-3	3-1	5-2	4-1	5-4	2-1	5-2	3-1	5-3
44	3-1	5-4	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-4
45	4-1	5-3	4-1	5-3	3-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-4
46	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2
47	3-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-2	4-1	5-4
48	4-1	5-2	5-1	5-5	5-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-5
49	5-1	5-4	5-1	5-4	4-1	5-3	5-1	5-2	5-1	5-5
50	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-4
51	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-1	4-1	5-3
52	3-1	5-2	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3
53	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-4
54	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4
55	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-2	3-1	5-3	3-1	5-3
56	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-3
57	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3
58	4-1	5-2	4-1	5-3	5-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4
59	3-1	5-1	4-1	5-1	4-1	5-1	4-1	5-1	5-1	5-2
60	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4	5-1	5-3	3-1	5-4
61	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3
62	3-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2
63	5-1	5-2	5-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-2	5-1	5-2
64	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table F.2 Pengolahan Nilai Sesuai Cara SUS (Tabel lanjutan...)**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
65	5-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3
66	4-1	5-3	3-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-2	4-1	5-3
67	3-1	5-2	5-1	5-3	3-1	5-5	5-1	5-1	5-1	5-3
68	4-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-4
69	3-1	5-5	3-1	5-2	3-1	5-4	4-1	5-3	3-1	5-4
70	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4
71	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3
72	3-1	5-4	5-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-5
73	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-3
74	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3
75	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-4	4-1	5-2	5-1	5-2
76	3-1	5-4	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-4
77	2-1	5-5	3-1	5-2	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3
78	2-1	5-5	2-1	5-1	2-1	5-5	3-1	5-4	2-1	5-5
79	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3
80	4-1	5-4	4-1	5-4	3-1	5-5	4-1	5-2	4-1	5-5
81	4-1	5-2	5-1	5-1	3-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-2
82	3-1	5-4	3-1	5-3	4-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3
83	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4
84	2-1	5-3	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-3
85	4-1	5-3	5-1	5-3	4-1	5-3	5-1	5-3	5-1	5-4
86	5-1	5-2	5-1	5-2	3-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-1
87	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-5
88	5-1	5-4	4-1	5-4	5-1	5-3	5-1	5-3	5-1	5-4
89	4-1	5-1	5-1	5-1	4-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-3
90	2-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-3
91	4-1	5-4	5-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-5
92	1-1	5-1	5-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-1	5-1	5-1
93	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-4
94	3-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4
95	2-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2
96	4-1	5-4	5-1	5-5	5-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-4
97	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2
98	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table F.2 Pengolahan Nilai Sesuai Cara SUS (Tabel lanjutan...)**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
99	4-1	5-5	3-1	5-3	4-1	5-3	5-5	3-1	4-1	5-4
100	3-1	5-4	5-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-5

### 3. Total Nilai SUS Responden

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1	5-1	5-2	5-1	5-4	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-5	32
2	3-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	26
3	4-1	5-4	2-1	5-4	2-1	5-4	4-1	5-4	2-1	5-3	15
4	3-1	5-3	4-1	5-2	2-1	5-3	3-1	5-2	4-1	5-4	22
5	4-1	5-2	5-1	5-3	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4	28
6	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-4	26
7	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	65
8	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3	3-1	5-4	24
9	4-1	5-2	4-1	5-1	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	32
10	2-1	5-2	5-1	5-4	2-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	26
11	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-3	27
12	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-2	3-1	5-4	20
13	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4	25
14	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-4	29
15	4-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	5-1	5-5	19
16	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-1	34
17	2-1	5-5	2-1	5-1	2-1	5-5	3-1	5-3	2-1	5-5	12
18	4-1	5-4	4-1	5-4	3-1	5-5	4-1	5-3	4-1	5-5	18
19	3-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-4	3-1	5-2	4-1	5-2	27
20	4-1	5-2	5-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	33
21	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-2	5-1	5-4	28
22	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	29
23	4-1	5-2	4-1	5-1	3-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-3	29
24	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	26
25	4-1	5-4	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-4	23
26	3-1	5-2	4-1	5-2	2-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	26
27	5-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-1	35
28	4-1	5-3	5-1	5-3	4-1	5-3	5-1	5-3	5-1	5-4	27
29	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-4	22

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.





**Table F.3 Total nilai SUS Responden (Tabel lanjutan...)**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
30	4-1	5-2	4-1	5-3	5-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4	28
31	5-1	5-2	5-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-2	5-1	5-2	31
32	5-1	5-4	4-1	5-1	4-1	5-4	4-1	5-2	5-1	5-4	27
33	4-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	4-1	5-1	5-1	5-1	38
34	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3	28
35	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-4	28
36	3-1	5-2	4-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	36
37	3-1	5-3	4-1	5-3	3-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-2	24
38	4-1	5-2	5-1	5-1	4-1	5-2	3-1	5-2	5-1	5-1	33
39	5-1	5-4	5-1	5-5	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-3	22
40	3-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-4	4-1	5-2	3-1	5-4	22
41	2-1	5-2	5-1	5-4	2-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	26
42	2-1	5-4	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-4	21
43	3-1	5-3	3-1	5-2	4-1	5-4	2-1	5-2	3-1	5-3	21
44	3-1	5-4	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-4	29
45	4-1	5-3	4-1	5-3	3-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-4	23
46	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	28
47	3-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-2	4-1	5-4	25
48	4-1	5-2	5-1	5-5	5-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-5	29
49	5-1	5-4	5-1	5-4	4-1	5-3	5-1	5-2	5-1	5-5	26
50	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-4	28
51	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-1	4-1	5-3	30
52	3-1	5-2	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3	9
53	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-4	28
54	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	20
55	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-2	3-1	5-3	3-1	5-3	21
56	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-3	30
57	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	27
58	4-1	5-2	4-1	5-3	5-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4	28
59	3-1	5-1	4-1	5-1	4-1	5-1	4-1	5-1	5-1	5-2	34
60	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4	5-1	5-3	3-1	5-4	25
61	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	24
62	3-1	5-3	4-1	5-2	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	26
63	5-1	5-2	5-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-2	5-1	5-2	31

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Table F.3 Total nilai SUS Responden (Tabel lanjutan...)**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
64	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-5	28
65	5-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3	31
66	4-1	5-3	3-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-2	4-1	5-3	26
67	3-1	5-2	5-1	5-3	3-1	5-5	5-1	5-1	5-1	5-3	27
68	4-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-4	25
69	3-1	5-5	3-1	5-2	3-1	5-4	4-1	5-3	3-1	5-4	18
70	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	20
71	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3	20
72	3-1	5-4	5-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-5	22
73	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-3	21
74	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	26
75	3-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-4	4-1	5-2	5-1	5-2	28
76	3-1	5-4	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-4	29
77	2-1	5-5	3-1	5-2	3-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-3	21
78	2-1	5-5	2-1	5-1	2-1	5-5	3-1	5-4	2-1	5-5	11
79	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-3	25
80	4-1	5-4	4-1	5-4	3-1	5-5	4-1	5-2	4-1	5-5	19
81	4-1	5-2	5-1	5-1	3-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-2	3
82	3-1	5-4	3-1	5-3	4-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3	20
83	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-4	25
84	2-1	5-3	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-3	16
85	4-1	5-3	5-1	5-3	4-1	5-3	5-1	5-3	5-1	5-4	27
86	5-1	5-2	5-1	5-2	3-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-1	32
87	4-1	5-3	5-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-5	28
88	5-1	5-4	4-1	5-4	5-1	5-3	5-1	5-3	5-1	5-4	26
89	4-1	5-1	5-1	5-1	4-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-3	35
90	2-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-3	25
91	4-1	5-4	5-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-5	26
92	1-1	5-1	5-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-1	5-1	5-1	33
93	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-4	27
94	3-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	19
95	2-1	5-4	4-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	25
96	4-1	5-4	5-1	5-5	5-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-4	24
97	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2	23

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- a. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Table F.3 Total nilai SUS Responden (Tabel lanjutan...)**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
98	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-4	29
99	4-1	5-5	3-1	5-3	4-1	5-3	5-5	3-1	4-1	5-4	18
100	3-1	5-4	5-1	5-3	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-5	21

**4. Nilai Akhir SUS telah dikali 2,5**

Responden	Nilai Akhir Sus
1	80
2	65
3	37,5
4	55
5	70
6	65
7	75
8	60
9	80
10	65
11	67,5
12	50
13	62,5
14	72,5
15	47,5
16	85
17	30
18	45
19	67,5
20	82,5
21	70
22	72,5
23	72,5
24	65
25	57,5
26	65
27	87,5
28	67,5

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Table F.4 Nilai akhir SUS telah dikali 2,5 (Tabel lanjutan..)**

Responden	Nilai Akhir Sus
29	55
30	70
31	77,5
32	67,5
33	95
34	70
35	70
36	90
37	60
38	82,5
39	55
40	55
41	65
42	52,5
43	52,5
44	72,5
45	57,5
46	70
47	62,5
48	72,5
49	65
50	70
51	75
52	22,5
53	70
54	50
55	52,5
56	75
57	67,5
58	70
59	85
60	62,5
61	60
62	65



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Table F.4 Nilai akhir SUS telah dikali 2,5 (Tabel lanjutan..)**

Responden	Nilai Akhir Sus
63	77,5
64	70
65	77,5
66	65
67	67,5
68	62,5
69	45
70	50
71	50
72	55
73	52,5
74	65
75	70
76	72,5
77	52,5
78	27,5
79	62,5
80	47,5
81	85
82	50
83	62,5
84	40
85	67,5
86	80
87	70
88	65
89	87,5
90	62,5
91	65
92	82,5
93	67,5
94	47,5
95	62,5
96	60



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Table F.4 Nilai akhir SUS telah dikali 2,5 (Tabel lanjutan..)**

Responden	Nilai Akhir Sus
97	57,5
98	72,5
99	45
100	52,5
Total	6.410





## LAMPIRAN G

### OBSERVASI

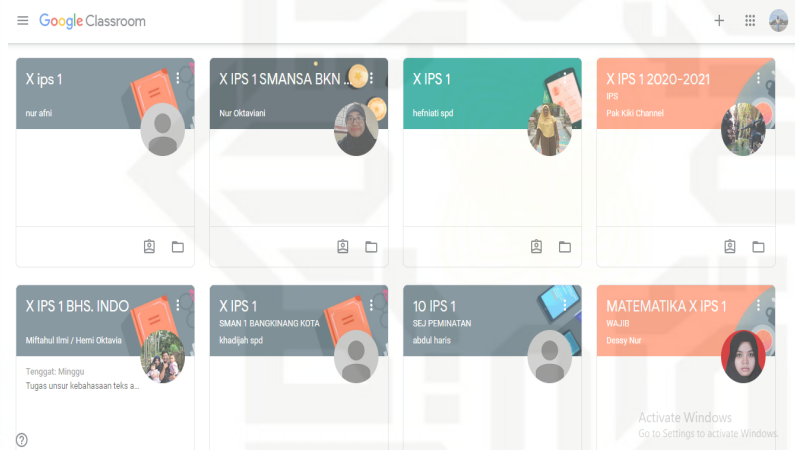
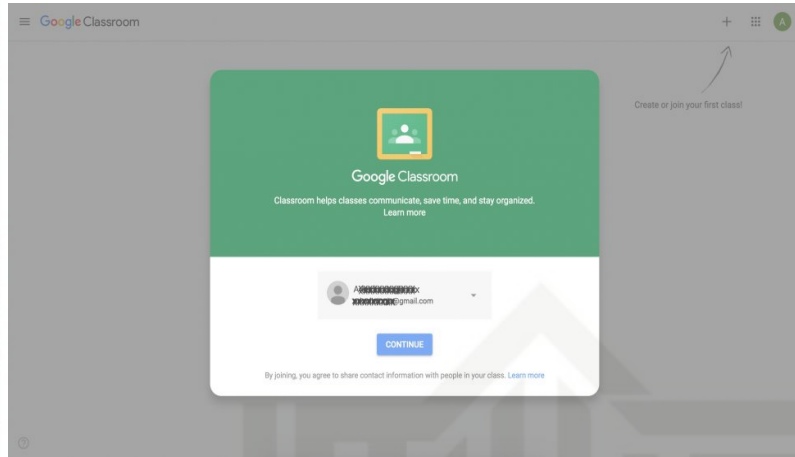


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

NUR YULIA YETI, biasa dipanggil Yulia. Lahir di Kota Bangkinang, Provinsi Riau pada tanggal 03 Juli 1999. Penulis dilahirkan dari pasangan Jadin dan Erda Yeti yang beralamat di Desa Muara Uwai, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Untuk berkomunikasi dengan penulis dapat menghubungi sosial media instagram: @nuryuliyetii.

Penulis memulai pendidikan formal di Taman Kanak-kanak (TK) Raudhatul Athfal pada tahun 2004-2005 dan melanjutkan Sekolah Dasar Negeri (SDN) 016 pada tahun 2006-2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan dan menamatkan Madrasah Tsanawiyah (Mts) Pondok Pesantren Daarun Nahdha pada tahun 2011-2013 kemudian melanjutkan dan menamatkan Madrasah Aliyah pada tempat yang sama tahun 2014-2017. Penulis melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Sulthan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Sains dan Teknologi jurusan Sistem Informasi dan menamatkan pada tahun 2021.

Selama jadi mahasiswa, penulis pernah melaksanakan Kerja Praktek di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (DPD) Kabupaten Kampar. Pernah juga mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) secara *online* di Desa Pulau. Dan pada penelitian ini saya mengambil judul "PENGUKURAN *USABILITY* APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* MENGGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* PADA SMAN 1 BANGKINANG KOTA".